POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: RED DEAD REDEMPTION ★ SUPER MARIO GALAXY 2 ★ METAL GEAR SOLID PEACE WALKER ★ DRAKENSANG 2 ★ UFC 2010 ★ GREEN DAY ROCKBAND ★ LEGO HARRY POTTER

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATA

NÚMERO 22
JULIO 2010

CONCURSO
1 XBOX 360 ÉLITE DE CRACKDOWN 2
y muchos premios más

MÁS JUEGOS...
MEDAL OF HONOR
BULLETSTORM
DEAD SPACE 2
CRACKDOWN 2
ENSLAVED
PLAY ENGLISH
DEAD RISING 2

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
STARCRAFT 2
WINGS OF LIBERTY
¡Te traemos el juego de PC más esperado de todos los tiempos en exclusiva!

AVANCE EXCLUSIVO
FALLOUT NEW VEGAS
Visita guiada por lo más sórdido de Las Vegas del futuro

AVANCE EXCLUSIVO
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION
El RPG de acción más famoso vuelve 10 años después



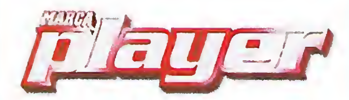
www.marcaplayer.com








18
www.pegi.info



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón - *marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido
- Mario Fernández González
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Jaume Esteve
- John Tones
- Rebeca Saray, Mauro y Máximo García *(Fotografía)*

- Han colaborado en este número: Angel Llamas "Wako", Sara Borondo, , Akihabara Blues, Txema Marín, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Javier Artero, José Luis García Guerrero (Ocio), Diego Alberto Fernández, Sergio Figueroa, Ángel D. Pedrero.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesus Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquinas
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno. 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernádez Galiano 94 231 [illegible] 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 [illegible] 40 64 Galicia: José Carrera Vigo 986 22 91 2[illegible] Daniel Fanego (Coruña) [illegible] 20 [illegible] Castilla y León: Ana Luquero 983 42 1[illegible] 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta [illegible] 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 22[illegible] 11 Eduard García
Baleares: Delegado: José María Corredor 971 [illegible] 30
Internacional: Katja Matus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP



EL 'RETORNO' DE **DREAMCAST**



> *David Sanz*
Director Marca Player

ESCRIBIR ESTE EDITORIAL DEJANDO DE LADO la ingente cantidad de información que se habrá generado cuando tengáis este número en la mano es algo complicado. El E3 2010 acaba de finalizar -esperemos que lo hayáis seguido en nuestro FB, Twitter, en Elmundo.es y Marca.com- y nosotros hemos estado presentes con tres enviados especiales. Por la fecha de cierre de la revista -11 de Julio-, como sabéis, no podemos ofreceros en estas páginas las novedades de la feria (sí podéis consultarlas cuando queráis en nuestros canales habituales en Internet), pero el mes que viene os contaremos todas las interioridades de la muestra.

Con esta desazón por no poder hablar sobre los títulos anunciados o las novedades mostradas lo único de lo que estamos disfrutando en estos momentos es de una de las noticias más 'románticas' de los últimos tiempos. Y es que SEGA ha decidido 'resucitar' Dreamcast y, de momento, los jugadores de Xbox 360 y PS3 podrán pasárselo en grande con *Crazy Taxi* y *Sonic Adventures* sin un sólo retoque sobre los originales.

Y es más, SEGA ha comentado en su anuncio oficial que estos dos juegos son "los dos primeros" lanzamientos dentro de esta nueva estrategia, por lo que ya se está armando bastante revuelo pensando en qué otros títulos de la mítica consola podrían llegar en los próximos meses. Los primeros, como casi siempre, han sido los chicos de Kotaku, que directamente han hecho el carrito de la compra incluyendo *Jet Grind Radio, Skies of Arcadia, The Typing of the Dead, Chu Chu Rocket* o *Alien Front Line* como peticiones directas a la compañía nipona.

Desde Marca Player nos unimos a esa petición e invitamos a que todas las casas se pongan 'a saco' a publicar en los bazares de nueva generación todos sus juegos antiguos. Primero, porque a los que jugábamos ya hace décadas se nos saltarán las lágrimas de la emoción, y segundo, porque de este modo también legarán su historia y la de los videojuegos a los que hayan comenzado su andadura recientemente.

ESTE MES TAMBIÉN PUEDES DISFRUTAR DE NUESTRAS **GUÍAS** ESPECIALES



¡ATENCIÓN SORTEOS!
El próximo 1 de julio se hará efectiva la subida del IVA al 18% según normativa oficial. El coste del sms para participar en los sorteos de Marca Player pasará a ser de 1,42€ (impuestos incluidos) a partir de esa fecha.

Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en Facebook y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2010



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Otro año que no voy al E3, a la feria, a las fiestas, que no veo a las chavalas... ains"
ME GUSTA: Deus Ex HR
ODIO: Las "rebequitas de entretiempo"
JUEGO A: Alan Wake



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Haciendo la maleta para el E3... a la feria, a las fiestas, con las chavalas... jijiji"
ME GUSTA: Ser el primero en ver 3DS
ODIO: Portal 2 para 2011
JUEGO A: S. Mario Galaxy 2



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"¡Por fin puedo jugar a un simulador de balonmano!"
ME GUSTA: Plancharle los calzoncillos a D. Navarro
ODIO: Mi nueva cresta
JUEGO A: Handball Manager



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Juan, deja de mirarme con esos ojitos"
ME GUSTA: Chupichusky
ODIO: Los regalos escatológicos
JUEGO A: Pinta y colorea



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Quiero la vida muelle"
ME GUSTA: La mente enfermiza de Juan Sanz
ODIO: El cambio del tiempo sin ton ni son
JUEGO: No juego



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Ya sabemos lo de Starcraft 2. ¿Y para cuándo Cataclysm?"
ME GUSTA: La recuperación de Deus Ex
ODIO: El retraso de R.U.S.E.
JUEGO A: Red Dead Redemp.



Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



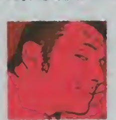
Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Angel Llamas
REVIEWS



J.L. Villalobos
REVIEWS



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS







MARCA PLAYER Nº 22 JULIO 2010

EXCLUSIVA
46 REPORTAJE VERANO DE FÚTBOL

60 AVANCE DEUX EX: HUMAN REVOLUTION

74 AVANCE DEAD RISING 2

104 ANÁLISIS METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

102 ANÁLISIS SUPERMARIO GALAXY 2

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

StarCraft II Wings of Liberty

SOBREVIVE O MUERE

A pocos días del lanzamiento oficial, te damos las claves para enfrentarte al que será el juego online del año.

Sí, no nos hemos equivocado. Estamos seguros que en la campaña monojugador que os presentamos en exclusiva el mes pasado, no vais a tener el más mínimo problema. Blizzard ha construido la campaña de forma que aprenderás a dominar tus unidades a medida que avanzas, como debe ser.

También es cierto que los nuevos modos Reto y Escaramuza, están pensados para salvar la distancia entre el juego en solitario y las competitivas ligas multijugador. Y huelga decir que éstos modos cumplen su función de forma encomiable. ¿Realmente hace falta algo más?. Si dirigís vuestra mirada a la tabla de los 10 consejos para el juego online, veréis que existen cuestiones como los *replays*, el conocimiento de las unidades enemigas con sus pros y contras, los conceptos y lenguaje utilizado, etc, que no están cubiertas por los modos mencionados y se nos antoja indispensable profundizar en todos ellos.

El modo multijugador de ***StarCraft II*** está dividido en ligas: Cobre, Plata, Oro y Platino, y cualquiera de ellas es un reto para el jugador novel. Aunque el sistema de emparejamientos de Battle.net te asignará a la liga que te corresponda según los »

Aquí tenéis una guía de unidades, tecnología, 'builds'... ¡Juega online con ventaja a partir del 27 de Julio!

Por Duardo



resultados de tus partidas anteriores, incluso la liga Bronce será complicada si no tienes en cuenta ciertos presupuestos.

Uno de los consejos más útiles consiste en aprenderse de principio a fin los atajos de teclado. Parece un auténtico peñazo, pero aquellos que halláis jugado a *World of Warcraft* de forma asidua, sabréis que el acceso rápido es fundamental para triunfar en una raid, pues aquí es igual. Si sabes cómo seleccionar tus grupos, unidades y edificos de forma automática y, además, ordenarles la producción de tal o cual unidad, habrás ganado unos segundos vitales en el juego online.

Otro consejo particular y que está muy en relación con el mencionado es el de seguir un *build* concreta a rajatabla. Como veréis en el glosario, una *build* es una orden de producción de unidades y edificios estricta que se basa en el momento adecuado para producir cada una. Ceñirse a la *build* os permitirá optimizar recursos y producir las unidades necesarias para defenderse a tiempo o realizar un ataque rápido inicial o *rush*. ¿Cuántos habéis maldecido todo lo maldecible cuando todavía estabais construyendo vuestros Barracones Terran y ya teníais 10 Zerglings a las puertas de la base? Para evitar eso están las *builds*.

Al mismo tiempo, existen *builds* orientadas a frenar a un tipo concreto de contrincante, y que se centran en aprovechar las debilidades de la raza en cuestión. Como ejemplo, podemos mostraros la *build* Terran contra Protoss que nosotros hemos utilizado en la revista y que podéis ver en la tabla adjunta.



ADAPTANDO TU ESTRATEGIA

La *build* que os mostramos explota la habilidad del Fantasma denominada EMC y que inutiliza la tecnología

BUILD TERRAN vs. PROTOSS

- SCVs hasta 10 de recursos.
- Depósito de suministros a 10 de recursos.
- 1 SCV
- Refinería.
- Añadimos 1 SCV en la Refinería cuando esté activa.
- Barracones
- Marine.
- Academia Fantasma.
- Marine.
- SCV
- Depósito de suministros.
- Otros Barracones.
- Laboratorio Tecnológico a los primeros Barracones.
- Marines hasta 200 de gas vespeno.
- Fantasma.
- Otra Refinería.
- Añadimos Reactor a los segundos Barracones.
- Rush aprovechando el EMC del Fantasma.

GLOSARIO STARCRAFT

- **Build:** Orden de construcción inicial de estructuras y fabricación de unidades. Suele ser muy cerrada y optimiza recursos y tiempo. Para salirse de ella hay que controlar mucho.
- **Cheese:** Una táctica predefinida y llevada a cabo a rajatabla y casi siempre diseñada para partidas muy cortas con una táctica única que si falla provocará que perdamos la partida.
- **gg:** Acrónimo de ***Good game***. Se puede decir al principio de una partida, pero su uso básico es para cuando alguien admite haber perdido al final de un combate.
- **hf:** Acrónimo de ***Have fun***. Pásalo bien, es parte del protocolo de ***SC2***, se dice al principio de las partidas.
- **Main:** Del inglés principal. El ***main*** es el edificio principal de un jugador y destruirlo suele suponer el final de la partida.
- **Micro:** Tomar control real de nuestras unidades y quitarles el piloto automático. De esta forma podemos atacar y huir maximizando los tiempos de ***cooldown*** y evitando así daño melé por ejemplo.
- **Mirror:** Del inglés, espejo, un ***mirror match*** o partida ***mirror*** es cuando se enfrentan dos contrincantes que llevan la misma raza.
- **Pumpear:** Acción de fabricar a destajo una unidad determinada.
- **Replay:** Archivo generado por ***SC2*** y que permite volver a ver una partida en nuestro ordenador con cierto control por nuestra parte. Por defecto ***SC2*** guarda todas nuestras partidas como ***replays***.
- **Rush:** Ataque rápido en los primeros compases del juego.
- **Tier:** Palabra inglesa que alude a segmento. En ***SC2***, cada tropa pertenece a un segmento de acuerdo a lo que cuesta desarrollarla o construirla. Hay ***tier*** 0, 1, 2 etc.
- **Turtle:** Tipo de juego defensivo en el que nos parapetamos en



CONSEJOS PARA RECIÉN LLEGADOS

#1 SÓLO ES UN JUEGO
A nadie le gusta perder y menos aún cuando empieza a jugar, pero creedlo, nadie empieza en esto sin perder al menos las 15 primeras partidas. Al principio es difícil, pero se va haciendo más y más divertido cada vez.

#2 APRENDE O DESARROLLA UNA BUENA ESTRATEGÍA Y PERFECCIONALA
Busca por la red una buena *build* inicial o crea la tuya propia. Las partidas suelen empezar siempre con el mismo orden y luego van variando dependiendo del mapa y la raza del adversario.

#3 CONOCE BIEN A TU RAZA
Tomáte tu tiempo y conoce tu raza. Empieza por tus unidades y cuales son sus fortalezas y debilidades. Saber qué pueden hacer nos permitirá elegir bien y rápido cúal es la tropa a construir en momentos concretos. Es preciso también saber cuando renta y cuando no una mejora.

#4 APRENDE LOS ATAJOS DEL TECLADO
Puede ser un infierno al principio y muy frustrante, pero nunca serás de verdad bueno hasta que no domines al 100% los atajos de teclado porque el tiempo que se ahorra es la diefernecia entre ganar o perder.

#5 ESTUDIEMOS A OTROS JUGADORES
Mola crear nuestras propias estratégias, pero en ***SC2*** muchas cosas están ya inventadas y optimizadas, así que no hay motivo para no aprender de los buenos jugadores algunos rudimentos importantes que ya están creados.

#6 REPASA TUS REPLAYS UNA Y OTRA VEZ
Los *replays* son sin duda la más útil de las herramientas disponibles para aprender a jugar a ***SC2***. Mirémos nuestras partidas para ver que hacemos bien y mal y además nos permitirá ver que han hecho nuestros oponentes y aprender de ellos.

#7 JUEGA OTRA RAZAS
Cuando vayamos haciéndolo mejor, es muy aconsejable empezar a jugar otras razas, puesto que para vencer al oponente lo mejor es conocerlo a fondo. Las razas tienen debilidades intrinsecas y jugarlas nos enseñará como explotarlas.

#8, #9 Y #10. JUGAR, JUGAR Y JUGAR
Lo más importante sin duda. Toda la teoría del mundo no servirá de nada si no practicamos mucho y a menudo, perfeccionamos nuestro macro y micro y generamos una buena habilidad.



VCE Ligero - Biológico - Mecánico
Vida: **45** Armadura: **1** Minerales: **50**
Unidad obrera básica. Puede recoger recursos, construir edificios Terran y reparar.
Puede atacar a unidades terrestres.



Plataforma Planetaria
Blindado - Mecánico - Estructura
Vida: **1.500** Armadura: **3** Minerales: **150** Gas: **150**
Punto fuere defensivo. Se usa para recibir los recursos.
Mejora del Centro de Mando para autodefensa.



Persecutor Blindado - Biológico
Vida: **45** Armadura: **2** Minerales: **100** Gas: **25**
Infantería pesada. Daño que ralentiza a unidades pequeñas. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Thor, Acechador, Cucaracha. Débil contra: Soldado, Fanático, Zergling.



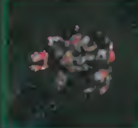
Fantasma Biológico - Psiónico
Vida: **100** Energía: **200** Armadura: **0** Minerales: **150** Gas: **150**
Francotirador. Puede utilizar disparo de precision, PEM e invisibilidad y bombas nucleares. Fuerte contra: Alto templario, Infestador, Mutalisco Débil contra: Átropos, Fanático, Zergling.



Torreta de misiles
Blindado - Mecánico - Estructura
Vida: **250** Armadura: **0** Minerales: **100**
Estructura defensiva antiaérea. Sólo puede atacar a unidades aéreas. Detector.



Tanque de asedio Blindado - Mecánico
Vida: **160** Armadura: **1** Minerales: **150** Gas: **125**
Tanque pesado. Puede pasar a modo asedio. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Soldado, Acechador, Hidralisco Débil contra: Thor, Inmortal, Zergling.



Thor Blindado - Mecánico - Enorme
Vida: **400** Energía: **200** Armadura: **1** Minerales: **300** Gas: **200**
Vehículo robótico pesado. Puede utilizar cañones de ataque de 250mm. Ataque aéreo y terrestre. Fuerte contra: Acechador, Soldado, Cucaracha Débil contra: Fanático, Persecutor, Zergling.



Vikingo Blindado - Mecánico
Vida: **125** Armadura: **0** Minerales: **150** Gas: **125**
Unidad de apoyo resistente. Puede cambiar a modo caza. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Segador. Débil contra: Hidralisco, Soldado, Acechador.



Átropos Ligero - Mecánico
Vida: **140** Energía: **200** Armadura: **0** Minerales: **150** Gas: **100**
Aeronave de ataque táctico. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Fantasma, Acechador. Débil contra: Hidralisco, Fénix, Soldado.



Torreta automática
Blindado - Mecánico - Estructura
Vida: **150** Armadura: **1** Coste energético: **50**
Torreta defensiva automática. Sólo dura 180 segundos. Puede atacar a unidades aéreas y terrestres.



Crucero de batalla Blindado - Mecánico - Enorme
Vida: **550** Energía: **200** Armadura: **3** Minerales: **400** Gas: **200**
Nave de guerra. Se puede mejorar con cañon yamato. Ataque aéreo y terrestre. Fuerte contra: Fénix, Mutalisco. Débil contra Vikingo (vuelo), Rayo de vacío, Envilecedor.



Mula Ligero - Mecánico
Vida: **60** Armadura: **1**
Prototipo de unidad recolectora. Recoge minerales más rápidamente que los VCE.
Dura 90 segundos antes de que se destruya.



Soldado Ligero - Biológico
Vida: **45** Armadura: **1** Minerales: **50**
Infantería de cometido general. Puede atacar a unidades aéreas y terrestres. Fuerte contra: Persecutor, Inmortal, Hidralisco. Débil contra: Tanque de asedio, Acechador, Pesteling



Segador Ligero - Biológico
Vida: **50** Armadura: **0** Minerales: **50** Gas: **50**
Asaltante. Capaz de subir y bajar elevaciones. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Hidralisco, Fantasma. Débil contra: Tanque de asedio, Acechador, Cucaracha.



Búnquer Blindado - Mecánico - Estructura
Vida: **400** Armadura: **1** Minerales: **100**
Estructura defensiva. La infantería puede disparar desde su interior.
Bonificación: las unidades del interior tiene +1 de alcance.



Erebión Ligero - Mecánico
Vida: **90** Armadura: **0** Minerales: **100**
Explorador rápido. Tiene un ataque de llamas con daño de zona. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Fanático, Zergling. Débil contra: Thor, Acechador, Cucaracha.



Tanque de asedio Blindado - Mecánico
Vida: **160** Armadura: **1** Minerales: **150** Gas: **125**
Tanque pesado. Puede pasar a modo tanque móvil. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Soldado, Acechador, Hidralisco Débil contra: Thor, Inmortal, Zergling.



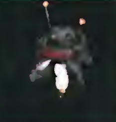
Vikingo Blindado - Mecánico
Vida: **125** Armadura: **0** Minerales: **150** Gas: **125**
Unidad de apoyo aéreo. Puede cambiar a modo asalto. Ataque aéreo. Fuerte contra: Crucero de batalla, Rayo de vacío, Portanaves. Débil contra: Hidralisco, Soldado, Acechador.



Medevac Blindado - Mecánico
Vida: **150** Energía: **200** Armadura: **0** Minerales: **100** Gas: **100**
Transporte aéreo.
Sana a las unidades biológicas cercanas.



Cuervo Ligero - Mecánico
Vida: **140** Energía: **200** Armadura: **1** Minerales: **100** Gas: **200**
Unidad de apoyo aéreo. Puede utilizar habilidades torreta automática, robot de defensa de punto y misil rastreador. Detector.





Robot de defensa de punto
Ligero - Mecánico
Vida: **50** Energía: **200** Armadura: **0** Coste energético: **100**
Usa un láser para derribar misiles. Dura 180 segundos. Cada disparo consume 10 de energía.

UNIDADES PROTOSS



Sonda Ligero - Mecánico
Escudos: **20** Vida: **20** Armadura: **0** Minerales: **50**
Unidad obrera básica. Puede recoger recursos e invocar estructuras Protoss.
Puede atacar a unidades terrestres.



Fanático Ligero - Biológico
Escudos: **50** Vida: **100** Armadura: **1** Minerales: **100**
Poderoso guerrero de combate cuerpo a cuerpo. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Persecutor, Inmortal, Hidralisco. Débil contra: Erebión, Coloso, Pesteling.



Acechador Blindado - Mecánico
Escudos: **80** Vida: **80** Armadura: **1** Minerales: **125** Gas: **50**
Zancudo de apoyo a distancia. Puede atacar a unidades aéreas y terrestres. Fuerte contra: Segador, Rayo de vacío, Mutalisco. Débil contra: Persecutor, Inmortal, Zergling.



Centinela Ligero - Mecánico - Psiónico
Escudos: **40** Vida: **40** Energía: **200** Armadura: **1** Minerales: **50** Gas: **100** Unidad energética. Escudo guardían, alucinaciones y campos fuerza. Ataque aéreo y terrestre. Fuerte contra: Mutalisco, Rayo de vacío. Débil: Erebión, Acechador, Zergling.



Inmortal Ligero - Biológico - Mecánico
Escudos: **100** Vida: **200** Armadura: **1** Minerales: **250** Gas: **100**
Zancudo de apoyo a distancia. Escudos desvía ataques. Ataque terrestre. Fuerte contra: Tanque de aseido, Acechador, Cucaracha. Débil contra: Soldado, Fanático, Zergling.



Templario tétrico Ligero - Biológico - Psiónico
Escudos: **80** Vida: **40** Armadura: **1** Minerales: **125** Gas: **125**
Guerrero asesino mortífero. La invisibilidad camufla a esta unidad de enemigos sin detección. Puede transformarse en Arconte. Puede atacar a unidades terrestres.



Alto templario Ligero - Biológico - Psiónico
Escudos: **40** Vida: **40** Armadura: **0** Minerales: **50** Gas: **150**
Poderoso maestro Psiónico. Retroalimentación y tormenta psiónica. Fuerte contra: Soldado, Acechador, Hidralisco. Débil contra: Fantasma, Fanático, Cucaracha.



Arconte Psiónico
Escudos: **350** Vida: **10** Armadura: **0** Coste: **2 Alto templario**
Poderoso atacante Psiónico. Puede atacar a unidades aéreas y terrestres. Fuerte contra: Fanático, Mutalisco. Débil contra: Thor, Acechador, Ultralisco.



Cañón de fotones Blindado - Estructura
Escudos: **150** Vida: **150** Armadura: **1** Minerales: **150**
Estructura defensiva primaria.
Puede atacar a unidades terrestres. Detector.



Prisma de distorsión
Blindado - Mecánico - Psiónico
Escudos: **40** Vida: **100** Armadura: **0** Minerales: **200**
Transporte aéreo. Puede cargar y descargar unidades. También desplegarse para crear un campo de energía.



Observador Ligero - Mecánico
Escudos: **20** Vida: **40** Minerales: **50** Gas: **100**
Espía volador. La invisibilidad permanente hace que la unidad esté camuflada para los enemigos que no dispongan de detección. Detector.



Coloso Blindado - Mecánico - Enorme
Escudos: **150** Vida: **200** Armadura: **1** Minerales: **300** Gas: **200**
Zancudo de batalla con ataque de área. Puede subir y bajar elevaciones. Ataque terrestre. Fuerte contra: Soldado, Fanático, Zergling. Débil contra: Thor, Acechador, Ultralisco.



Fénix Ligero - Mecánico
Escudos: **60** Vida: **120** Energía: **200** Armadura: **0** Minerales: **150** Gas: **100** Caza de superioridad aérea. Haz gravitón y puede atacar unidades aéreas. Fuerte contra: Rayo de vacío, Mutalisco. Débil: Crucero de batalla, Portanaves, Envilecedor.



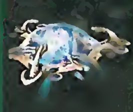
Rayo de vacío Blindado - Mecánico
Escudos: **100** Vida: **150** Armadura: **0** Minerales: **250** Gas: **150**
Ataque preciso. Daño aumenta con el tiempo. Ataque aéreo y terrestre. Fuerte contra: Crucero de batalla, Envilecedor, Portanaves. Débil contra: Vikingo (vuelo), Fénix, Mutalisco.



Portanaves Blindado - Mecánico - Enorme
Escudos: **150** Vida: **300** Armadura: **2** Minerales: **350** Gas: **250**
Buque insignia. Puede construir y lanzar interceptores. Ataque aéreo y terrestre. Fuerte contra: Mutalisco, Fénix. Débil contra: Vikingo (vuelo), Rayo de vacío, Ultralisco.



Interceptor Ligero - Mecánico
Escudos: **40** Vida: **40** Armadura: **0** Minerales: **25**
Robots de combate de ataque automático al objetivo del portanaves. Portanaves no puede atacar sin interceptores. Puede atacar a unidades aéreas y terrestres.



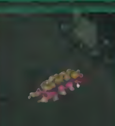

Nave nodriza
Blindado - Mecánico - Psiónico - Enorme
Escudos: **350** Vida: **350** Energía: **200** Armadura: **0** Minerales: **400** Gas: **400** Vórtice y retirada en masa. Vuelve invisibles las unidades y estructuras cercanas. Ataque aéreo y terrestre.

Protoss durante unos segundos. De esta forma, el *rush* estaría basado en el grupo de Soldados y el Fantasma. Durante el ataque, deberíamos alternar entre ellos para que podamos hacer uso de su habilidad y, al mismo tiempo, realizar ataque-retirada con los Soldados para evitar que mueran. También deberás proteger al Fantasma para no perderlo. Este ejemplo nos sirve para justificar muchos de los consejos de este reportaje.

La misma *build* puede ser adaptada contra otras unidades. Nosotros hemos modificado la creación de la Academia Fantasma por la Bahía de Ingeniería y, a continuación, la Fábrica, para empezar a construir tanques y luchar en una partida *mirror* (contra Terran) o acelerar la producción de Soldados y Persecutores para hacer *rush* sobre una recién creada colonia Zerg.

En otro orden de cosas, la superioridad Protoss en cuanto a unidades de alto nivel (Colosos, Rayo de vacío y la temible Nave nodriza) obliga a acelerar la partida. Si Protoss llega a fabri-





Larva Ligero - Biológico
Vida: **25** Armadura: **10**
Muta en unidades Zerg.



Zángano Ligero - Biológico
Vida: **40** Armadura: **0** Minerales: **50**
Unidad obrera básica. Puede recolectar minerales y gas vespeno. Puede mutar en estructuras. Puede atacar a unidades terrestres.



Superamo Blindado - Biológico
Vida: **200** Armadura: **0** Minerales: **100**
Aporta autoridad, lo que aumenta el número máximo de unidades disponibles. Puede mutar en Supervisor.



Reina Biológico - Psiónico
Vida: **175** Armadura: **200** Minerales: **100**
Unidad defensiva. Engendrar tumores de biomateria, engendrar larvas y transfusión. Se mueve rápido sobre biomateria. Puede atacar a unidades aéreas y terrestres.



Zergling Ligero - Biológico
Vida: **35** Armadura: **0** Minerales: **50**
Criatura rápida de combate. Puede mutar en Pesteling. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Persecutor, Acechador, Hidralisco. Débil contra: Erebión, Arconte, Pesteling.



Pesteling Biológico
Vida: **30** Armadura: **0** Minerales: **25** Gas: **25**
Unidad suicida. Inflinge daño en zona. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Soldado, Fanático, Zergling. Débil contra: Thor, Acechador, Cucaracha.



Hidralisco Ligero - Biológico
Vida: **80** Armadura: **0** Minerales: **100** Gas: **50**
Atacante a distancia. Puede atacar a unidades aéreas y terrestres. Fuerte contra: Crucero de batalla, Rayo de vacío, Mutalisco. Débil contra: Soldado, Fanático, Zergling.



Supervisor Biológico - Biológico
Vida: **200** Energía: **200** Minerales: **50** Gas: **100**
Observador aéreo. Mantiene el número máximo de unidades establecido por el Superamo. Puede mutar en Mudaling. Detector.



Mudaling Ligero - Biológico
Vida: **5** Armadura: **0** Coste Energía: **50**
No puede atacar. Cuando encuentra una unidad enemiga imitarán su color y se convertirán en Fanático, Soldado o Zergling. Mueren tras 150 segundos.



Cucaracha Blindado - Biológico
Vida: **145** Armadura: **1** Minerales: **75** Gas: **25**
Unidad de asalto. Regenera salud enterrada. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Erebión, Fanático, Zergling. Débil contra: Persecutor, Inmortal, Ultralisco.



Reptador de espinas Blindado - Biológico - Estructura
Vida: **300** Armadura: **2** Minerales: **100**
Estructura defensiva antiterrestre. Puede atacar a unidades terrestres.



Reptador de esporas Blindado - Biológico - Estructura
Vida: **400** Armadura: **1** Minerales: **75**
Estructura defensiva antiaérea. Puede atacar a unidades aéreas. Detector.



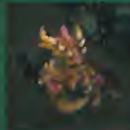
Mutalisco Ligero - Biológico
Vida: **120** Armadura: **0** Minerales: **100** Gas: **100**
Unidad aérea que hace rebotar sus disparos. Puede atacar a unidades aéreas y terrestres. Fuerte contra: Soldado, Acechador, Mutalisco. Débil contra: Fantasma.



Envilecedor Blindado - Biológico
Vida: **200** Energía: **200** Armadura: **2** Minerales: **150** Gas: **100**
Unidad voladora. Envilece edificios enemigos. Muta en Señor de la prole. Ataque aéreo. Fuerte contra: Fénix, Crucero de batalla, Mutalisco. Débil contra: Vikingo (vuelo), Rayo de vacío.



Infestador Blindado - Biológico - Psiónico
Vida: **90** Energía: **200** Armadura: **0** Minerales: **100** Gas: **150**
Unidad Infestadora. Parásito neural y crecimineto fungico cuando ifestado. Fuerte contra: Fénix, Crucero de batalla, Mutalisco. Débil contra: Vikingo (vuelo), Rayo de vacío.



Ultralisco Blindado - Biológico - Enorme
Vida: **450** Armadura: **1** Minerales: **300** Gas: **200**
Bestia de asalto pesada con ataque de daño de área. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Soldado, Fanático, Zergling. Débil contra: Persecutor, Inmortal.



Señor de la prole Blindado - Biológico - Enorme
Vida: **225** Armadura: **1** Minerales: **150** Gas: **150**
Dispara crías. Puede atacar a unidades terrestres. Fuerte contra: Acechador. Débil contra: Vikingo (vuelo), Rayo de Vacío, Envilecedor.



Cría Ligero - Biológico
Vida: **30** Armadura: **0**
Criatura de combate cuerpo a cuerpo que dura un periodo de tiempo breve.
Puede atacar a unidades terrestres.



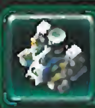
carlas, los Terran no tienen tecnología para frenarlos. Así que reza.

Al mismo tiempo, aprender a frenar la potencia numérica Zerg, sobre todo en los primeros compases, es fundamental y vuestra *build* deberá proteger tu base desde el minuto cero. Alternativas hay muchas, existe la creencia de que bloquear el acceso por tierra con Depósitos de suministros es la mejor opción, pero hemos visto que sólo es efectiva en las partidas clasificatorias.

Las técnicas son muchas y el espacio insuficiente, pero al menos esperamos haber orientado vuestros pasos en la dirección correcta a la hora de jugar online a ***StarCraft II***. ¡Ya queda poco, amiguitos!.

TECNOLOGÍA TERRAN


Depósito de suministros
Capacidad: **8**
Aumenta el límite de creación.


Refinería
Permite almacenar gas vespeno.


Centro de mando
Construye(C): **VCE** Permite(P): **Barracón, Bahía de ingeniería.**


Barracón
C: **Soldado, Persecutor, Segador**
P: **Búnker, Fábrica**


Bahía de ingeniería
P: **Torre de seosnres, Torreta de misiles.**


Búnker
P: **+1 rango ataque unidades interior.**


Fortaleza planetaria
Otorga capacidad de defensa al Centro de mando.


Torre de sensores
Detector.


Torreta de misiles
Estructura defensiva antiaérea.


Fábrica
C: **Erebión, Tanque** P: **Puerto estelar, Arsenal**


Academia fantasma
P: **Fantasma, Bomba nuclear.**


Puerto estelar
C: **Vikingo, Medevac, Cuervo, Atropos.**


Arsenal
P: **Thor (Fabrica).**


Nucleo de fisión
P: **Crucero de batalla (Puerto estelar).**

TECNOLOGÍA PROTOSS


Pilón
Unidad generadora de energía.


Asimilador
Permite almacenar gas vespeno.


Nexo
Construye: **Sonda.**
Permite: **Acceso, Forja.**


Forja
P: **Cañón de fotones.**


Acceso
C: **Fanático.**
P: **Núcleo cibernético.**

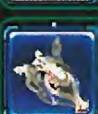

Cañón de fotones
Estructura defensiva.


Núcleo cibernético
C: **Acechador, Centinela** P: **Consejo crepuscular, Portal estelar, Instalacíon Robótica.**


Consejo crepuscular
P: **Archivos templaros, Santuario tétrico.**


Portal estelar
C: **Fénix, Rayo de vacío** P: **Baliza de flota.**


Instalación robótica
C: **Obesrvador, Prisma de distorsión, Inmortal.** P: **Bahía Robótica.**


Archivos templarios
C: **Alto templario, Arconte.**


Santuario tétrico
C: **Templario tétrico.**


Baliza de flota
C: **Portanaves, Nave nodriza.**


Bahía robótica
C: **Coloso.**

TECNOLOGÍA ZERG


Extractor
Permite almacenar gas vespeno.


Criadero
C: **Zángano, Superamo.** P: **Cámara de evolución, Reserva de repoducción.**


Cámara de evolución
P: **Reptador de esporas.**


Reserva de reproducción
C: **Zergling, Reina** P: **Guarida, Madriguera de cucarachas, Nido de pesteling, Reptador espinas.**

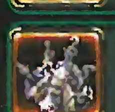

Reptador de esporas
Estructura defensiva.


Madriguera de cucarachas
C: **Cucaracha.**

Nido de pesteling
C: **Pesteling.**


Reptador de espinas
Estructura defensiva.


Guarida
C: **Supervisor** P: **Guarida Hidralisco, Foso infestación, Espiral, Red nydus.**


Guarida de hidralisco
C: **Hidralisco**


Foso de infestación
C: **Infestador** P: **Colmena.**


Espiral
Construye: **Mutalisco, Envilecedor.**


Red nydus
Construye: **Oruga nydus.**


Colmena
P: **Caverna de ultralisco, Espiral mayor.**

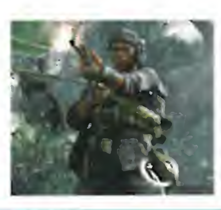

Caverna de ultralisco
Construye: **Ultralisco.**


Espiral mayor
Construye: **Señor de la prole.**



ANUNCIADO DUNGEON SIEGE 3

Lo está desarrollando Obsidian en colaboración con Square Enix. La tercera parte de este gran clásico del rol y la acción contará por primera vez con un modo multijugador cooperativo.



LA CAMPAÑA DE BLACK OPS SIN COOPERATIVO

El nuevo ***Call of Duty*** de Treyarch no contará con modo cooperativo en su campaña principal tal y como ha pasado siempre con la saga. Sí habrá otros modos cooperativos ajenos a la historia.

NOVEDADES

IPAD: VIDEOJUEGOS CON LOS DEDOS

No es una consola, pero sirve para jugar. ¿Qué nos encontramos en el nuevo dispositivo de Apple?

Un dispositivo que vende dos millones de unidades en poco menos de dos meses de existencia tiene algo. El iPad basa todo su éxito en su brillante pantalla táctil y el sencillo manejo, instalación y compra de aplicaciones. No es un libro electrónico, pero sirve para leer. No es un ordenador personal, pero sirve para crear y editar documentos, no es un reproductor pero se puede escuchar música y ver películas. No es un portátil, pero sirve para navegar por Internet. Y, efectivamente, no es una consola de videojuegos, pero sirve para jugar.

Entre las 15.000 aplicaciones que hay en la tienda de Apple desde el primer día existen decenas de videojuegos. Se puede valorar la profundidad de estos y también los tipos de desarrollos que se están ajustando a las posibilidades del dispositivo, pero lo cierto es que sirve para jugar. La mayor parte de los juegos recuerdan a los flash o de navegador y no suelen sobrepasar la barrera psicológica que los expertos sitúan en los dos euros. Todos ellos suelen ofrecer una satisfacción momentánea y muy fugaz, y exigen poca atención por parte del jugador. Suelen ser un entretenimiento basado en los títulos más relacionados con las redes sociales o fijarse en conceptos tan trillados como los juegos de mesa, las cartas o el repaso a éxitos y refritos de la historia del videojuego.

Sin embargo, la esperanza está en la frontera de los dos euros. Casi todos los juegos que la superan suelen venir de estudios que han dedicado tiempo y esfuerzo al diseño del título y, en ocasiones, pocas aún, son diseños originales para iPad o buenas adaptaciones de conceptos profundos y que han requerido trabajo de estudio. Es ahí donde encontramos simuladores de coches, juegos de estrategia en tiempo real, o de 'tower defense' más ambiciosos, simuladores de vuelo y, muy pronto, juegos en los que jugar con los dedos suponga, definitivamente, una ventaja frente a las posibilidades de control de otras plataformas de videojuegos.

No sustituye a ninguna plataforma, pero sí que es una alternativa para el público que no se sentaría frente a una consola y no ve el 'peligro' de jugar a través de una pantalla táctil. > *Por Chema Antón*





CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Pantalla LED de 9,7"
Pantalla Multi-Touch
Resolución: 1024x768 a 132 ppp
Peso: 680 - 730 g
Dimensiones: 24,28 x, 18,97 x 1,34 cm
Modelos: WiFi y WiFi + 3G
Duración de la batería: 10 horas
Capacidad: 16 Gb, 32 Gb y 64 Gb
Precio: Desde 479€ hasta 779€
Chip Apple A4 a 1 GHz
Sensores: Acelerómetro y sensor de luz ambiental

"Los juegos que superan los 2 euros suelen venir de estudios que han dedicado tiempo al diseño"

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

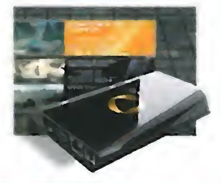
twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



MIYAMOTO NO CONSIGUE EL PREMIO PRÍNCIPE

Estaba nominado al premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades, pero lamentablemente no lo pudo conseguir. Desde aquí seguiremos luchando por su justo reconocimiento.



ONLIVE APUNTA A 2011 EN EUROPA

Concretamente a finales y en Reino Unido, lo que podría catapultar su llegada al resto del continente. En pocas semanas estará en Estados Unidos



COMPITIENDO

Eduardo López
Dimegio Club

UN MUNDO EN AUGE

¿Quién a día de hoy no ha disfrutado de un rato frente a una videoconsola o un ordenador? Lo que empezó siendo un hobby se está consolidando como un negocio en evolución, que genera cuantías millonarias. A penas diez años atrás comenzaban a crearse equipos para competir en campeonatos de videojuegos. Hoy en día disfrutamos de una profesionalización a nivel internacional comparable a otro tipo de sectores como puede ser el baloncesto y es posible que dentro de una década más, por la progresión que se está llevando sea comparable con el fútbol.

Tras conocer esto nos surge una pregunta, ¿es posible ganarse la vida jugando a un videojuego? La respuesta es sí. Como en todo tipo de sectores basados en la competición se puede ganar bastante dinero siempre y cuando se destaque por encima del resto de competidores.

Como cualquier club de un deporte convencional, los jugadores que conforman un equipo deben entrenar diariamente para prepararse los partidos que disputan en competiciones tanto nacionales como internacionales. Las estrategias, el esfuerzo, el afán de ganar y el compañerismo es algo necesario para lograr estar entre los mejores.

Una gran ventaja para llegar a la cumbre de la profesionalización de esta plataforma es que todas las generaciones jóvenes disfrutan, conocen y muchos compiten en este nuevo mundo. Esta aceptación hace que tarde o temprano también en España se acabe implantando como un deporte más como lo puede ser el póquer o el ajedrez.

Si tenéis curiosidad por este tema no os perdáis el próximo numero de Marca Player donde os explicaremos el día a día de equipos españoles dedicados a competir al más alto nivel.

> "El nivel de profesionalización es comparable al del baloncesto"

JUEGOS PARA PERDER EL MIEDO A TOCAR UN CRISTAL

1. *GodFinger*: Un simulador de vida en el que eres el dios todopoderoso al estilo de *Spore* o *Black & White*.
2. *Prince of Persia*: El clásico revive en versión táctil.
3. *Scrabble*: Jugar a crear las palabras sobre la pantalla.
4. *Marblenauts*: Un puzzle con reminiscencia clásica.
5. *Command & Conquer*: Estrategia en tiempo real pura. Quizá el juego más sofisticado que encontrarás.
6. *Mirror's Edge*: Versión en scroll lateral del juego de EA.
7. *Bomb Master*: Aprender a colocar bombas en los puntos adecuados para destruir estructuras.
8. *Plants vs Zombies*: El juego ya es popular en PC y iPhone. Defiende tu territorio a base de plantar.

> Una enorme variedad de títulos.
> Juegos muy baratos
> Una nueva forma de jugar. Tocando.

Arriba y abajo

> Los mejores juegos son difíciles de identificar.
> Pocos desarrollos de gran profundidad y aplicaciones que no son juegos.

Calendario

JUNIO | JULIO 2010

Shigeru Miyamoto, sobre la posible excesiva cantidad de videojuegos de Mario Bros en el mercado.

"Si Mario aparece en demasiados juegos acabará perdiendo su carácter único"

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
14	15 FERIA E3 2010 - LOS ÁNGELES	16 MUNDIAL SUDÁFRICA ESPAÑA VS SUIZA	17 LANZAMIENTOS • Metal Gear Solid Peace Walker
21 MUNDIAL SUDÁFRICA ESPAÑA VS HONDURAS	22 LANZAMIENTOS • DLC Red Dead Redemption Forajidos hasta el final	23	24 LANZAMIENTOS • MAG: Interdiction Pack • Naughty Bear • Play English • Pro Cycling Manager Temporada 2010 PC
28 MUNDIAL SUDÁFRICA OCTAVOS DE FINAL Síguelo en MARCA	29 LANZAMIENTOS • Arma 2: Operation Arrowhead	30	1 LANZAMIENTOS • Sherlock Holmes y El Secreto de la Reina • Pro Cycling Temporada 2011 PSP • All Point Bulletins
5	6 MUNDIAL SUDÁFRICA SEMIFINALES Síguelo en MARCA	7	8
12	13 LANZAMIENTOS • Mytheon	14	15 IDÉAME II Encuentro Universitario de Jóvenes Desarrolladores de Videojuegos 15 y 16 de Julio Universidad Complutense de Madrid

> Destacados



VIDA LOCA

Una campaña que usa el reclamo de los videojuegos (pero, insisten, no en contra de ellos) como herramienta de sensibilización sobre los problemas de violencia que se viven en Centroamérica. Vida Loca es la última iniciativa de la ONG Intervida que, usando la estética e iconografía de títulos como *GTA*, intenta que todos nos demos cuenta de los problemas que muchos adolescentes de países en vías de desarrollo tienen para llevar una vida normal. Muchos son atraídos por bandas y se terminan convirtiendo en pandilleros y este fenómeno también se comienza a percibir en forma de violencia social juvenil en Europa.

IDÉAME

15 Y 16 DE JULIO | EVENTO

Bajo el lema " Con ideas y sin dinero: creando videojuegos con los bolsillos vacíos", IDÉAME quiere volver a ser en su segundo año el punto de encuentro de los desarrolladores de videojuegos más jóvenes de nuestro país. Entra en ideame.es para inscribirte.

FECHAS CONFIRMADAS

- **Dragon Quest IX:** 23 de julio
- **Front Mission Evolved:** 17 de septiembre
- **Enslaved:** octubre
- **Splatterhouse:** 31 de octubre
- **Deus Ex Human Revolution:** Principios 2011



RETRASOS

- **Sonic The Hedgehog 4 Episodio 1:** Navidad
- **Ghost Recon Future Soldier:** 2011
- **Max Payne 3:** 2011

VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
18 LANZAMIENTOS • Sniper: Ghost Warrior • Shrek: Felices para siempre — PUBLICACIÓN PLAYER Nº 22	**19**	**20**
25 LANZAMIENTOS • Batman: AA GOTY • Demon's Souls • Lego Harry Potter Años 1-4 • Singularity — EN EL CINE... • Scar 3D — MUNDIAL SUDAFRICA ESPAÑA VS CHILE	**26** MUNDIAL SUDAFRICA OCTAVOS DE FINAL Síguelo en MARCA	**27**
2 MUNDIAL SUDAFRICA CUARTOS DE FINAL Síguelo en MARCA	**3**	
9 LANZAMIENTOS • Crackdown 2 • ToyStory 3: El Videojuego	**10** MUNDIAL SUDAFRICA TERCER Y CUARTO PUESTO Síguelo en MARCA	**11** MUNDIAL SUDAFRICA FINAL Síguelo en MARCA
16 EN EL CINE... • Zombis Nazis (Dead Snow)	**17** SÓNAR 2010 Ediciones simultáneas en Barcelona y A Coruña	**18** PUBLICACIÓN PLAYER Nº 23

Guías ¡GRATIS!

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

YA A LA VENTA



El mejor juego de PSP del año, y uno de los mejores que se han lanzado para la portátil. La nueva aventura de Solid Snake nos lleva hasta los años más duros de la Guerra Fría para luchar contra otra arma nuclear. En nuestra guía te traemos el más completo paso a paso, los mejores consejos para acabar con los jefazos, las claves para gestionar tu ejército de la mejor manera y todos los secretos que esconde el título. Insuperable.

SUPER MARIO GALAXY 2

YA A LA VENTA



Tan bueno fue el primer *Super Mario Galaxy* que Miyamoto y compañía han decidido crear una nueva galaxia aún más colorida, loca, onírica y difícil que la primera. Y ahora nuestro fontanero bigotudo contará con la ayuda de Yoshi. Y tú con la nuestra. En la completísima guía que te regalamos encontrarás la ubicación de las 120 estrellas verdes para que no se te escape nada y un montón de secretos. Genial.

David Jaffe, creador de *God of War* y desarrollador de *Twisted Metal*

"El comentario de Pachter sobre Twisted Metal es un chiste"

El analista había asegurado que se presentaría en el E3.

GORDON FREEMAN ES EL MEJOR PERSONAJE

O eso dice la revista Empire, que ha elaborado un ranking con los personajes más memorables de la historia del videojuego. Tras el protagonista de *Half-Life*, los diez primeros en orden descendente sonlos siguientes: Mario, Shodan de *System Shock*, The Nameless One (protagonista de *Planetscape: Torment*), Lara Croft, Link de *The Legend of Zelda*, Guybrush Threepwood de *Monkey Island*, El Jefe Maestro de *Halo*, los Lemmings y Sefirot de *Final Fantasy VII*. La polémica en la red está servida. Hay mucha gente en desacuerdo.





PORTAL 2 SE LANZARÁ EN 2011

Uno de los títulos más revolucionarios de los últimos años, *Portal*, retrasa su segunda parte hasta el año que viene. La razón que ha alegado la compañía es simplemente "para mejorarlo".



NUEVO MORTAL KOMBAT ANUNCIADO

Tras el cierre de Midway, su editora original, ***Mortal Kombat*** ha sobrevivido gracias a Warner Bros, que ha comprado sus derechos y ha anunciado el lanzamiento de un nuevo título de la saga. Está siendo desarrollado por Ed Boom y NetherRealm, el antiguo estudio de Midway en Chicago que se encargó de hacer los primeros juegos de la saga.

NINTENDO
28%
de margen de beneficio operativo cosechó la compañía.

MICROSOFT
535 MILL/EUROS
con el negocio claramente en positivo, ¿se atreverán ya a meterse en el mercado de las consolas portátiles de nueva generación?

NINTENDO
3.191 MILL/EUROS
es una cantidad de ingresos muy potente para el año de la crisis. Aún así supone una caída del 36% respecto al año anterior.

MICROSOFT
38%
de las ventas del año llegaron del cuarto trimestre de 2009.

SONY
-744 MILL/EUROS
ha perdido la división de videojuegos. Sin embargo la cifra mejora respecto a la de años anteriores en los que el picado era inevitable.

SONY
30%
subieron las ventas de PS3, compensando las caídas de PSP y PS2 que han lastrado a la compañía.

TABLA DE RESULTADOS DE LOS PRODUCTORES DE HARDWARE. COMPARACIÓN 2009-2010 (MILLONES DE EUROS)

EDITOR	INGRESOS	BENEFICIO OPERATIVO	POSICIÓN
SONY (1)	14.103	-744	#3 (▼-2)
NINTENDO	11.385	3.191	#1 (▲+1)
MICROSOFT (2)	6.206	535	#2 (▲+1)

(1) Sony Network Products and Services
(2) Microsoft Entertainment and Devices Division (EDD)



NUEVO SPACE INVADERS DESCARGABLE

Se llamará ***Space Invaders Infinity Gene*** y es un port directo del juego homónimo que salió el año pasado en iPhone. Dicho título es una continuación de *Extreme*, que incluía gráficos en 3D junto con el pixelazo.



HABRÁ ANIME DE DRAGON AGE

Bioware ha llegado a un acuerdo con la empresa japonesa de anime FUNimation Ent. para crear un anime del videojuego cuyo lanzamiento será en 2011.



EN PEQUEÑO

Ricardo Martínez
Pocketinvaders.com

INDUSTRIA

NINTENDO JUEGA EN OTRA GALAXIA

Vende más videojuegos y consolas y es la que más rentabilidad les saca con diferencia. *>Por Sergio Figueroa*

La suerte está echada. El periodo fiscal 2009-2010 cerró el 31 de marzo* y la industria de los videojuegos fijó posiciones. Como era previsible, Nintendo no tuvo complicaciones para conseguir la primera posición, y aunque Sony está recuperando, a Microsoft su Xbox 360 le sigue dando alegrías.

1.814 millones de euros limpios, directos a los bolsillos de los accionistas o a las nuevas inversiones como 3DS. Los billetes verdes siguen floreciendo en las oficinas de Kyoto porque este año han vuelto a dar en el clavo con los lanzamientos: *Wii Sports Resort, Wii Fit Plus, New Super Mario Bros Wii* y *Pokémon* han bastado para reventar el mercado. Parece que para ellos pasar de los 10 millones de copias vendidas es un juego de niños, pero sólo *Modern Warfare 2* y *GTA IV* han logrado algo semejante en la competencia. No todo deben ser sonrisas. Sus ventas cayeron un 22% durante el periodo y no fue culpa de la crisis. Dejaron el catálogo de Wii huérfano varios meses y lo han pagado caro. Nintendo sigue obligada a tirar de sus consolas ante el apoyo rácano de las third-parties, y la piratería no para de crecer. Además, el yen se fortaleció mucho con respecto al dólar y al euro, mordiendo un buen pellizco de sus resultados.

Este mal también ha afectado a Sony pero en su sede de Tokio las caras comienzan a esbozar sonrisas. La división Network Products & Services (incluye las marcas PlayStation, VAIO y Walkman) cerró otro año más en negativo, con pérdidas multimillonarias. Sin embargo, la tendencia es hacia arriba. PS3 ha empezado a remontar el vuelo y su vitalidad ha permitido amortiguar la caída de PS2, que prácticamente se despide tras marcar una década gloriosa con casi 145 millones de compradores. PSP es un caso aparte y Sony necesita un movimiento rápido si quiere seguir siendo competitiva.

En Microsoft todo está más templado. La división Entertainment and Devices (incluye las marcas Xbox, Zune, Mediaroom, Windows Mobile y Microsoft Surface) dejó en esos 12 meses un buen resultado, pero su actividad apenas aportó un 4% del beneficio neto del gigante empresarial. Aunque Xbox 360 ha logrado afianzarse como marca y ya dispone de un número de fiel seguidores, especialmente en América, los mercados europeo y japonés siguen relegándola a la tercera posición en batalla de ventas. Muestra, además, síntomas de agotamiento. PS3 ya supera sus números de software y se acerca a los de hardware. Alerta naranja.

Papel mojado. Billetes húmedos a las puertas de un E3 en el que Sony y Microsoft vuelven a colisionar con productos parecidos, Move y Natal. Y, es que, además, dan la razón a Nintendo: esta generación, su modelo de negocio ha sido el acertado.

* Microsoft cierra su año fiscal el 31 de agosto. La comparación se ha realizado tomando los cuatro trimestres correspondientes al periodo 1/04/2009 a 31/03/2010.

FONTANEROS EN 3D

Primero fue la cruceta. Luego, la detección de movimientos y el control táctil. Ahora, el 3D.Nintendo ha cometido muchos errores a lo largo de su historia (no hay más que recordar Virtual Boy, su anterior affaire con la tercera dimensión) pero si algo no se le puede reprochar a la gran N es lo arriesgado de casi todas sus propuestas. La incursión de una pantalla táctil en Nintendo DS ha conseguido catapultar a la portátil al Olimpo de las videoconsolas más vendidas, superando a su legendaria bisabuela GameBoy. Eso por no hablar de Wii, consola que, a golpe de maraca y giro de volante, ha vapuleado en lo que a ventas se refiere a sus potentísimas competidoras: Xbox 360 y PS3. ¿Cual debía ser el siguiente paso natural de los de Kyoto? Estaba claro e incluso pecamos de ingenuos al no verlo venir: la próxima DS vendría acompañada del nuevo opio del entretenimiento, el 3D.

Sí, hardcore gamers de nuestros amores, sabemos lo que estáis pensando. Nintendo usará el 3D para los maléficos fines a los que últimamente nos tienen acostumbrados: abuelas regando las plantas en tres dimensiones y quinceañeros esquivando Pokeballs virtuales, pero... ¿Acaso no merecen ellos su trozo de pastel? Ahora miráis para otro lado, pero cuando el gran Miyamoto aparezca en el próximo E3 con un predecible "New Super Mario Bros 3D" más de uno se quitará el headset de la 360 para realizar una reserva telefónica haciendo creer al dependiente que es un regalo para el día de la madre. Y quien este libre de amar a Mario, que lance la primera piedra.



VIRTUAL BOY FUE EL primer experimento de la industria del videojuego con las 3D. Un auténtico fracaso del que Nintendo aprendió mucho.



LLEGAN LOS PRIMEROS JUEGOS EN 3D

Gracias a una actualización de tu PS3 puedes jugar a *Wipeout HD, SuperStardust HD, PAIN* y una demo de *MotorStorm: Pacific Rift*. Eso sí, recuerda que necesitas un televisor con soporte 3D.



DEAD SPACE 2 TENDRÁ MULTI ONLINE

A última hora nos llegó la noticia, por eso no lo verás en el avance que verás unas páginas más adelante, pero te confirmamos que ***Dead Space 2*** contará con multijugador online según ha confirmado John Riccitiello. Sus palabras exactas han sido que "***Dead Space 2*** tendrá algo realmente innovador para el juego online". No ha aclarado nada más.

MÚSICA

CREAR MÚSICA CON Y PARA VIDEOJUEGOS

¿Crees que sería posible dar un concierto usando una Game Boy modificada, una Nintendo DS o una PSP con *Beaterator*? ¿Puede un videojuego lanzar un grupo a la fama?

La relación entre el mundo de la música y el sector de los videojuegos es hoy más intensa que nunca y no son pocos los artistas que muestran su interés (o su rechazo) por este controvertido medio. El rapero Jay Electronica diseñó una base para una canción usando *Beaterator*, título desarrollado por Rockstar en colaboración con Timbaland (productor de Justin Timberlake, Madonna, Rihanna y Nelly Furtado entre otros). Al igual que ocurre con *Beaterator* tampoco es difícil encontrar vídeos en Youtube de artistas independientes que crean o versionan canciones famosas con el título de Nintendo DS, *Korg DS*. Incluso nuestro colaborador John Tones hizo sus pinitos en el mundo de la música y se recorrió España con Los Focomelos utilizando una Playstation y el *Music 2000* para acompañar sus letras.

También es curioso cómo algunos grupos consiguen fama a raíz de incluir algún tema en un videojuego. Eso fue lo que le ocurrió al grupo de nu-wave Freezepop, popular a raíz de aparecer en las tracklist de *Guitar Hero* y *Amplitude*. Hace poco se dio un caso similar con Cage The Elephant y el tema que acompañaba la introducción de *Borderlands*; pocos días después del lanzamiento del juego, la canción "Ain´t No Rest For The Wicked" sonaba en las principales radios de Estados Unidos. También hemos visto reacciones negativas a esta relación música-videojuego como los recientes y desafortunados comentarios de Jack White, el cantante y guitarrista de The White Stripes. Concretamente White dijo que "es deprimente como un sello te cuenta que *Guitar Hero* es la manera que tienen los jóvenes de aprender música hoy en día " [...] "Deberían tirar sus videojuegos y dejar de lado su programa de Auto-Tune". Seguro que Jack White no tuvo tantos reparos cuando fue a cobrar su cheque por ceder los derechos de la canción "Blue Orchid" para *Guitar Hero 5*; O el pack de Rancoteurs (su grupo paralelo) para *Guitar Hero: World Tour*, o el cheque por los temas descargables de Dead Weather (otro grupo paralelo de Jack) para la tienda de *Rock Band*. **>Por Mario Fernández**



CONCIERTOS EN 8 BITS

Pero más interesante aún es la música 8 bit, un fenómeno underground que crece año tras año. En el género de 8bit los músicos crean minuciosas composiciones electrónicas hechas con Game Boys modificadas y conectadas a mesas de mezcla u ordenadores. Estos conciertos casi siempre van acompañados de poderosas visuales en las que es normal ver elementos de pixel-art o algún personaje famoso como las primeras versiones de Mario Bros. Los artistas más conocidos de este género son Nullsleep, 8 bit Weapon y YMCK entre otros aunque también tenemos representantes españoles como Rabato, Pepino o Lautauro. Si tenéis ocasión y os gusta mínimamente la música electrónica, no dudéis en asistir a uno de sus conciertos.


SBK X
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
"LA MEJOR OPCIÓN PARA LOS AMANTES DE LAS MOTOS"
89 / 100 – REVISTA PLAYMANIA
¡YA A LA VENTA!
WWW.SBKTHEGAME.COM
3
www.pegi.info
Black Bean
MILESTONE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE



RED DEAD YA HA VENDIDO 5 MILLONES

Nada más y nada menos. Algunos no apostaban por él, como el analista Michael Pachter, pero ***Red Dead*** va camino de récord y ya ha vendido 5 millones en todo el mundo. Y lo que le queda.



JORDAN SERÁ LA CARA VISIBLE DE 2K11

2K Games ha anunciado que el mejor jugador de baloncesto de todos los tiempos, Michael Jordan, ahora dueño de los Charlotte Bobcats, será portada del el nuevo *NBA 2K*, que saldrá el próximo otoño para PC, 360, PS3, Wii y PSP. Curiosa la maniobra de 2K, que ha mirado hacia el glorioso pasado en vez de mirar hacia los profesionales de hoy en día.

SALUD

CHIPS DE SALUD

Todos los juegos de consola deben divertir, pero algunos además pueden servir para mejorar tu salud o tu estado de forma.

Utilizar una consola es divertido, y algunas empresas sanitarias han decidido aprovecharlas para que la recuperación de sus pacientes sea más amena. Un buen ejemplo es Physiofun, que estará este verano en WiiWare. Permite seguir un programa de rehabilitación fisioterapéutica en casa. Para evitar caídas, Kaasa Health, la empresa que lo venderá, ofrece una alfombra del mismo alto que la Balance Board pero más amplia en la que se inserta la tabla de equilibrio. Physiofun está pensado para hacer rehabilitación de pie, rodillas y caderas.

No es el único software que intenta que mejore tu salud y tu forma física con una consola. EA intenta ahora captar al público masculino con las variaciones deportivas que ha introducido en *EA Sports Active 2.0*, con ejercicios como fútbol y skate que se suman al entrenamiento. Pensando en ese público nuevo saldrá también en PS3, utilizará tres sensores de movimiento y controlará tus pulsaciones.

Eso por no hablar de todos los juegos de fitness que han salido para Wii como el excelente *Wii Fit Plus*, *Your Shape*, *U Fitness First Mind Body* (que ofrece yoga, pilates y relajación) o *Wii Yoga*, que te enseña las bases de esta disciplina. Algunos, incluso, vienen avalados por expertos en forma física: Daisy Fuentes y sus clases de Pilates llegan el 24 de junio, y Jillian Michaels vuelve con Fitness Ultimatum 2010, aunque conviene recordar que el título anterior no destacaba por su calidad.

Aunque la mayoría de los títulos que buscan mejorar tu salud corresponden a Wii, la Fundación Visión COI y Sony realizaron un estudio en el que se comprobó que PSP acortaba la recuperación de la ambliopía, dolencia conocida popularmente como "ojo vago", y mejoraba la motivación de los pacientes frente al método tradicional de tapar el ojo sano durante un tiempo para obligar a trabajar al ojo vago. En DS, Nintendo ha realizado esfuerzos por entrenar tu mente (*Brain Training*), tu visión (*Training for your Eyes*) o tu estado de forma física (*Camina conmigo*).

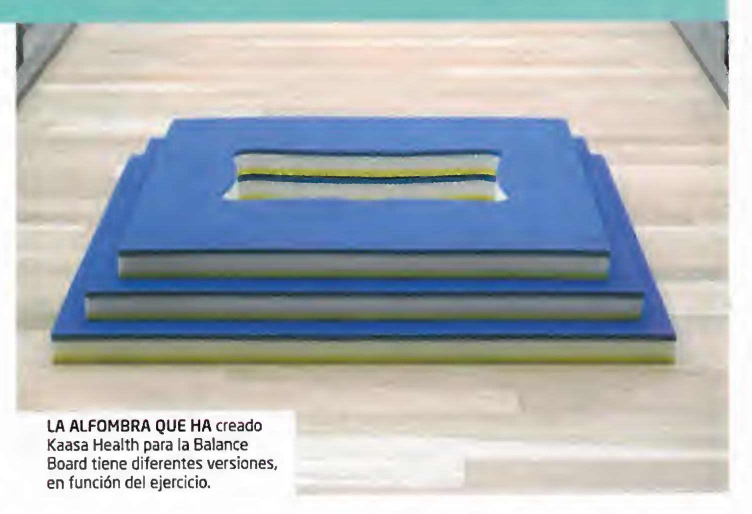
También el PC cuenta con juegos para mejorar la salud. Es el caso de *Re-mission*, pensado para niños y adolescentes con cáncer. El jugador controla a Roxxi, una nanobot que debe recorrer el cuerpo eliminando células cancerígenas. HopeLab, la empresa desarrolladora, elaboró un estudio en el que se comprobó que este tipo de juegos especialmente diseñados lograban que el paciente siguiese mejor el tratamiento y conociese más la enfermedad. HopeLab ha llevado a cabo un estudio similar para preparar un videojuego que anime a los adolescentes a moverse más.

En nuestro propio país Microsoft convocó el año pasado um concurso junto con la Universidad Francisco de Vitoria para crear un videojuego que conciencie sobre lo que supone vivir con una discapacidad auditiva. El ganador fue el proyecto *Iredia: El Secreto de Atram*, de Alberto Toledo, que se convertirá en un videojuego disponible en el bazar de Juegos Indie de Xbox Live.

En un par de años, seguro, se habrán ampliado las opciones "saludables" de las videoconsolas gracias a las nuevas tecnologías de detección de movimiento con Natal y PS3 con Move. ***>Por Sara Borondo***

WII ES CARDIOSALUABLE EN ESTADOS UNIDOS

Wii es desde mediados de mayo una consola cardiosaludable, según la Asociación Americana del Corazón (AHA). La consola de Nintendo podrá llevar el logo de AHA en su caja. Se trata de unir fuerzas para que la gente deje una vida sedentaria por otra más activa, aunque sea jugando a videojuegos que te hagan moverte. Tienes más información en www.activeplaynow, la página que AHA y Nintendo han abierto sobre esta unión de videojuegos y vida sana para el corazón.



LA ALFOMBRA QUE HA creado Kaasa Health para la Balance Board tiene diferentes versiones, en función del ejercicio.



ACTUALIDAD · REPORTAJE · AVANCES · ANÁLISIS · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · GUÍA DE COMPRAS



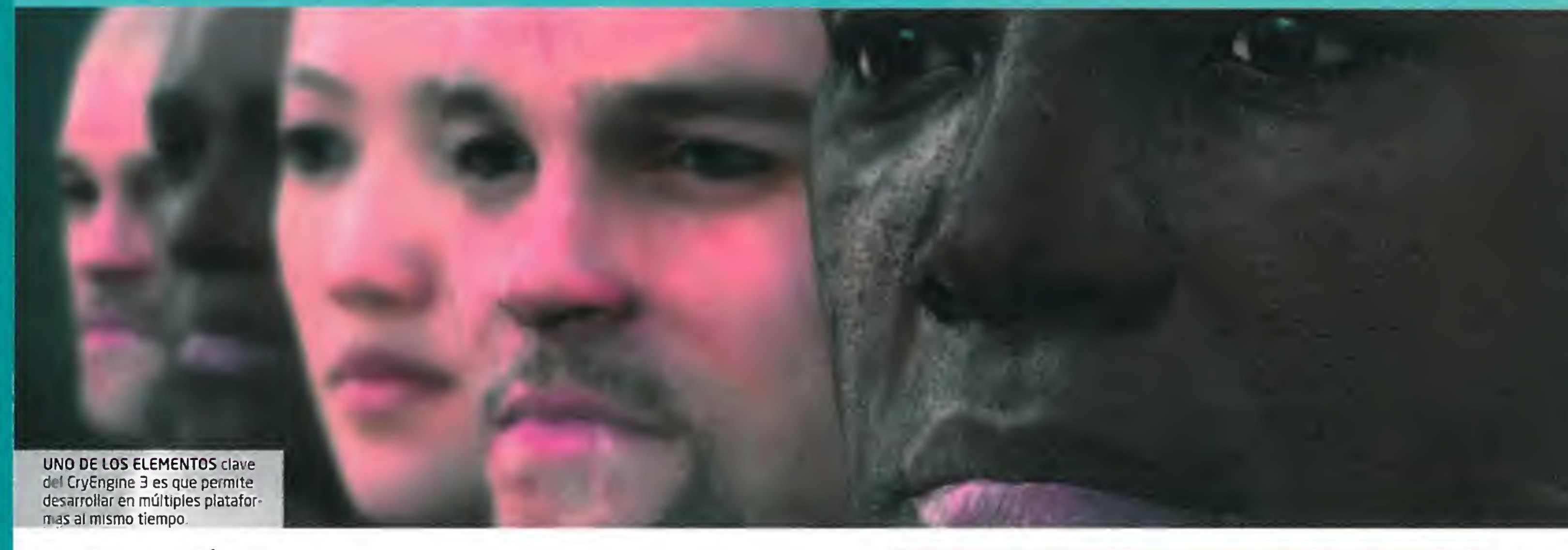
¡ESPAÑA GANA EL MUNDIAL!

De momento sólo en *Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010*. La gente de EA ha realizado una simulación de la competición en la que derrotamos a Brasil en la final por 3-1. ¡Esperemos que ocurra de verdad!



ANUNCIADO UN NUEVO DE BLOB

Se llamará *de Blob: The Underground*, de nuevo está siendo desarrollado Blue Tongue y saldrá al mercado en primavera de 2011. Reelaborará la mecánica del primer juego para apostar por una jugabilidad en dos dimensiones y plataformas, con soporte para dos jugadores en Wii. También habrá versión para Nintendo DS, desarrollada por Halfbrick Studios.



UNO DE LOS ELEMENTOS clave del CryEngine 3 es que permite desarrollar en múltiples plataformas al mismo tiempo.

TECNOLOGÍA

CRYTEK CONTRA UNREAL ENGINE

Al todopoderoso motor de Epic le ha salido un gran competidor. ¿Qué tiene de especial el programa de los creadores de Crysis?

Los inicios de Crytek estuvieron ligados a una demo tecnológica que recorrió medio mundo y que nos permitió presumir de PC en su momento. Un paisaje prehistórico, lleno de vegetación y rodeado de agua, era lo que se convertiría en un título realmente espectacular. Un entorno que daría pie a la aparición de *Far Cry*, pero también sería la semilla para el próximo bombazo de Crytek: *Crysis 2*.

¿Pero qué hay detrás de unos gráficos tan impresionantes? Trabajo y talento, no sabemos si a partes iguales. Lo que sí está claro es que ahora nos interesa mucho más lo que está por venir que los pasos seguidos para llegar a tener CryEngine 3. Una serie de herramientas que son una de las soluciones más versátiles y potentes del mercado. Tanto, que se ha llegado a decir que superan en diversos aspectos al todopoderoso Unreal Engine (sí, con el que están hechos *Mass Effect 2*, *Gears of War 2* o *Batman Arkham Asylum*).

CryEngine ha llegado a la versión 3.1 después de sorprender en algunos eventos como Games Developers Conference. En ellos se ha dejado ver cómo permite crear sombras suavizadas y casi reales. También se puede observar la forma en que consigue aprovechar el hardware de Xbox 360, PlayStation 3 y PCs para crear todo tipo de efectos visuales. Es más, esta edición del motor para crear juegos se ha optimizado para que el trabajo invertido en una plataforma se pueda exportar a las otras dos, de una forma muy sencilla y viendo el resultado en tiempo real.

Otra característica llamativa es la forma en que el escenario y todos sus objetos explotan en miles de pedazos. La física aplicada a cada elemento y la forma en que interactúan entre ellos es realmente espectacular y puede ser tan realista como el desarrollador quiera. Por si esto fuera poco, con CryEngine se incluyen aplicaciones para crear escenas cinemáticas que quedan al mismo nivel que las películas prerenderizadas. Y todo ello, en una fracción del tiempo necesario para los vídeos que vemos en muchos juegos.

Dejando de lado la capacidad técnica, hay una tendencia que se da también en Unreal Engine. Existe una versión gratuita de CryEngine que se puede descargar de su página web, www.crytek.com y que nos permite hacer nuestros pinitos con una herramienta profesional, aunque limitada frente a la edición comercial. Eso sí, nos sirve para practicar y que, quizá algún día, nos fichen para crear *Crysis 3, 4, 5*... ¿quién sabe? **>Por SirBruce**



CRYENGINE TAMBIÉN ES GRATIS

Crytek ofrece su pack de herramientas de desarrollo de forma gratuita. La forma en que CryEngine ingresa dinero es, al igual que hace Epic con su UDK de Unreal Engine, cobrando una cantidad por la licencia una vez que se lanza el juego (casi 100 dólares) y 2.500 euros por cada 10.000 euros que ingresen en caja. Ya trabajan con CryEngine 3 Ignition, Xaviant y OnNet, entre otros.



IPHONE 4 LLEGARÁ EN JULIO A ESPAÑA

Más delgado, más potente y con una resolución cuatro veces superior a la de del iPhone normal. La versión 4 del móvil de Apple llegará en julio y promete ser más potente, también para videojuegos.



INSOMNIAC DESARROLLARÁ EN 360

Los creadores de *Resistance* o *Ratchet & Clank* han llegado a un acuerdo con EA para distribuir el que será el primer videojuego multiplataforma de la compañía en sus 16 años de historia. Aún no se ha desvelado nada sobre el título, pero algunos estudios afirman que esta maniobra doblará los ingresos por juego que recibe la desarrolladora.



COLECCIONISMO

LOS RESUCITADORES DE PINBALLS

Rastrean los bares y recreativos de los pueblos en busca del cadáver descompuesto de los pinballs olvidados y hacen que la bola de acero vuelva a correr por sus tripas.

A cualquiera le sorprende descubrir que en los años sesenta y setenta, España era el segundo fabricante de pinballs del mundo, sólo por detrás de Estados Unidos. No sirvió de nada. Vinieron los videojuegos, herederos naturales de su sitio en los salones recreativos y retiraron a los 'petacos' a almacenes, naves y partes traseras de bares. Allí descansan todavía.

Por 200 euros puedes hacerte con una de aquellas máquinas a la que le hará falta reparación, pero esa es buena parte de la afición al pinball. Conseguir bumpers, reboteadores, gomas, rampas y pirulos es fácil en la red. No son los originales, pero sí repuestos idénticos. Restaurarlos es toda una liturgia. Gran parte de los amantes de los pinballs son antiguos operadores de salones recreativos y llevan en la sangre el componente nostálgico que implican estas máquinas de ocio de hace veinte, treinta o cincuenta años.

"Jugar al pinball es transportarte al pasado. Yo me puedo pasar una tarde entera jugando a un *Street Fighter* sin sentir nada, pero una bola en un pinball, eso es indescriptible" nos dice Toni, todavía operador de recreativas con 15 pinballs en su colección.

Hoy en día, por unos 700 u 800 euros cualquiera puede comprar un pinball 'resucitado' por uno de estos 'chamanes de las recreativas' y, si la afición le engancha, podría llegar a gastarse hasta 50.000 dólares por alguna de las máquinas más deseadas, un Medieval Madness, por ejemplo. Los Simpsons o Twilight Zone son otras de las más cotizadas, sobre todo, por la complejidad de sus reglas. Por desgracia, a pesar del enorme legado que dejaron las máquinas electromecánicas españolas de la época franquista, actualmente su valor comercial o de coleccionista es prácticamente nulo. Habrá tiempo para su recurrección. *>Por Chema Antón*



AMOR AL PETACO

La red ha sido el balón de oxígeno que los aficionados a los pinballs necesitaban desde hacía años. Poder conocerse, intercambiar piezas y consejos les ha dado la vida y ha hecho que otros muchos hayan llegado a empezar a coleccionar. Un coleccionismo como el de los pinballs requiere dos cosas: espacio y dedicación. La mayor parte de las máquinas que se encuentran están estropeadas y tiendas como www.fugarolas.com y www.pinballproject.es son los referentes para piezas de repuesto y segunda mano, mientras que www.petacos.com es el punto de encuentro con el resto de aficionados.



FARMVILLE ENTRE LOS PEORES INVENTOS

La revista Time ha elaborado una lista de los 50 peores inventos de la historia en la que figuran Farmville, el juego de crear una granja para Facebook y Virtual Boy, la fracasada consola de Nintendo de los 90.



BLADE KITTEN PS3, 360 Y PC

Iba a ser exclusivo de la consola de Sony. Se trata de un título descargable de acción en 2D inspirado en el cómic homónimo de Steve Stamatiadis.

REDES SOCIALES

LOS VIDEOJUEGOS SE ALÍAN CON FACEBOOK

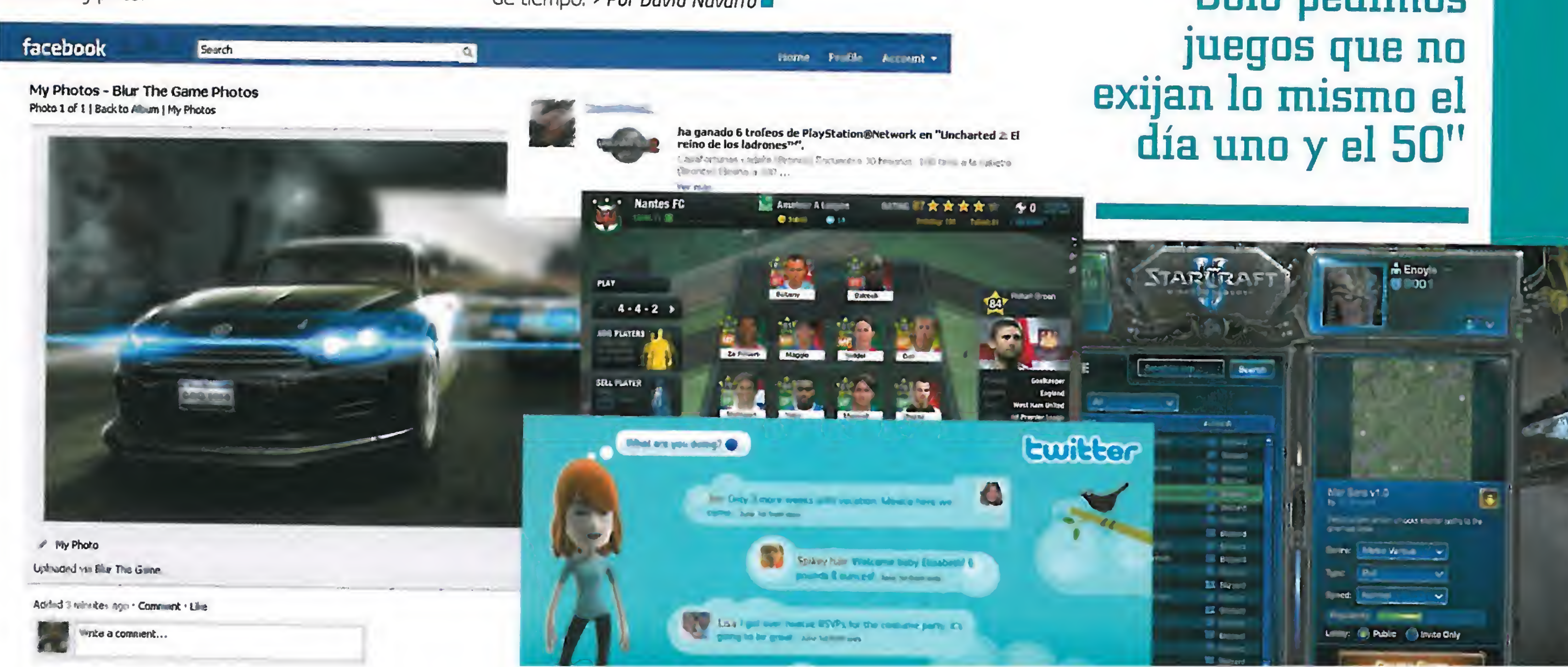
Tener informado al 'mundo' de toda tu actividad, logros y planes de futuro ya es una realidad con muchos títulos.

Cada vez es más evidente que los videojuegos y las redes sociales van a caminar de la mano en los próximos años. De momento sólo son unos pocos, pero es de esperar que cada vez sean más los juegos que incluyan integración con redes, en especial con Facebook. Supone una prolongación del juego, de tal manera que te permite mantener el contacto con jugadores de todo el mundo e incentivar los modos online. La primera aproximación la realizó Microsoft que, desde noviembre, permite compartir con amigos los logros que consigas en los juegos de 360. Es decir, que los vean. Sony no tardó en hacer lo propio con los Trofeos de PS3.

Sin embargo, es Activision Blizzard la que está apostando más por ello. A principios de este mes se confirmó que Battle.net, el punto de encuentro habitual de los jugadores de los títulos de Blizzard (*Starcraft II*, *World of Warcraft*...), permitiría la integración de cuentas, de tal manera que puedas agregar fácilmente a tus amigos de Facebook a Battle.net para jugar juntos y encontrarte más fácilmente. Hay más funcionalidades en proyecto, pero se ha confirmado muy poco.

No así con *Blur*, el juego de carreras arcade que la compañía lanza este viernes y que incluye la apuesta más ambiciosa hasta ahora en este sentido. Ya no sólo se trata de mostrar información o conocer gente, sino de un apoyo al completo modo online del título. Ya no sólo podrás ver los logros, las estadísticas de carrera o compartir imágenes espectaculares hechas en el juego, sino retar a tu amigos en desafíos o conseguir elementos nuevos que luego te serán de mucha utilidad durante las carreras. La integración llega hasta Twitter, ya que podrás mandar mensajes desde el propio juego y que se vean en las cuentas de la gente que tengas agregada.

Blur es uno de los primeros, pero está claro que estas funcionalidades van a llenar en unos meses los muros de Facebook de los jugones con títulos de todo tipo. Y la clave ya no debe estar sólo en compartir información sino aportar un valor añadido a los juegos: que se puedan conseguir objetos, misiones adicionales, armas nuevas...de todo. El objetivo debe ser alargar la vida del juego más aún de lo que aporta un modo online por sí solo. Sólo es cuestión de tiempo. > *Por David Navarro*





TODO INDIE

Jaume Esteve
Marca Player Directo

¿VIDEOJUEGOS? SOCIALES

Cuando abras este Marca Player ya lo habrás escuchado, *Farmville*, ese gran invento, ha llegado a iPhone. Sí, Es un paso más en la popularización del llamado videojuego social y que suena más a estafa que a entretenimiento. Solamente hay que echar un vistazo al catálogo de "juegos" que a través de redes sociales y de plataformas descargables se están popularizando: el citado *Farmville*, *We rule!*, *iMobsters*...

Son ejemplos contados de la última tendencia en el videojuego para todos los públicos. Pero, ¿los podemos considerar como tales? La premisa en muchos casos suele ser de lo más básico posible: entra en tu cuenta, aprieta un par de botones, envía algo a un amigo, y hasta la próxima sesión. ¿De verdad a esto le podemos llamar videojuego?

Señores de Zynga, y demás gigantes del juego social. Entiendo que el mercado es apetitoso y que *Farmville* ha demostrado ser un filón con cuatro conceptos muy básicos. *Los Sims*, incluso *Animal Crossing*, son títulos muy parecidos en su concepción, pero con cierto nivel de exigencia hacia el jugador. Vamos, que no le exigen lo mismo el día uno que el día 50. Sólo pedimos un poco de entretenimiento, y algún que otro reto cuando le damos al play.

> "Sólo pedimos juegos que no exijan lo mismo el día uno y el 50"

TOP5

Es la hora de la estrategia con el lanzamiento de Starcraft II pero, ¿quiénes son sus predecesores con más gloria?



1 C. OF HEROES

DEFIENDE EL PUESTO EN LA SEGUNDA GRAN GUERRA

Aunque es relativamente nuevo (2006), el juego de Relic recoge la esencia de los juegos de estrategia: ambientación histórica y una mecánica basada en el ataque y la defensa de la posición perfectamente equilibrado.

2 CIVILIZATION IV

LA CONSTRUCCIÓN DEL IMPERIO DEL GENIO MEIER

La obra de Firaxis nos da desde el 4000 a.C. hasta el 2050 d.C. para levantar una civilización partiendo de un colono, un explorador o un guerrero.



3 WARCRAFT III: ROC

LA FANTASÍA MEDIEVAL LLEGA A LAS 3D

El clásico de Blizzard que incorporaba nuevas razas a la historia y pasaba a un motor gráfico en 3D. Lo mejor, la sencillez de la mecánica: acabar con los edificios del adversario y gestionar oro, madera y sustento.

4 ADVANCE WARS

BATALLA PORTÁTIL

El mejor juego de estrategia en consola... ¡y es una portátil! *Advance Wars* salió para Game Boy Advance y proponía estrategia por turnos hasta acabar con el contrario.

5 STARCRAFT

PREMIO A LA LONGEVIDAD

Aunque parezca mentira, Starcraft (1998) sigue jugándose online y es categoría de muchos de los campeonatos de videojuegos de todo el mundo. Equilibrio perfecto.



TELLTALE HARÁ UN JUEGO DE JURASSIC PARK

Será por capítulos y probablemente en formato descargable, como viene haciendo la compañía con títulos como *Tales of Monkey Island*. También se han hecho con los derechos de Regreso al Futuro.



MAFIA II TENDRÁ DEMO EN AGOSTO

Lo ha adelantado Take Two en una reunión con inversores. El título saldrá el 24 de agosto, por lo que la demo lo hará a principios de mes probablemente.

Desde E.E.U.U. con amor

NO ES LA HORA DE LAS 3D

Scott Steinberg
Analista tecnológico

AUTOR DE VIDEO GAME Marketing and PR y director general de Techs-avvy Global.

Mario, colega, quédate en el Reino Champiñón porque, a pesar de lo que digan fabricantes como Nintendo o Sony, es posible que los jugadores aún no estén preparados para recibir a sus héroes en la vida real. Aunque lo cierto es que con la avalancha de sistemas 3D para consolas y televisiones, los jugadores no van a tener más narices que aceptar que sus héroes atraviesen literalmente la pantalla. Nintendo 3DS promete ser una de las estrellas en el futuro cercano con juegos en 3D que no necesiten gafas especiales. Pero es sólo una entre la enorme cantidad de innovaciones que la tridimensionalidad nos trae este año. Y la culpa de todo la ha tenido el enorme éxito de Avatar.

Fabricantes de teles como Samsung o Toshiba se han tirado a la piscina de las 3D y quieren que los juegos sean la punta de lanza de esta nueva embestida, la forma en que las TVs en 3D entren en los salones de medio mundo y, claro, los editores no quieren perder esta oportunidad. Sony, por ejemplo, ya ha actualizado el firmware de la PS3 (el 10 de junio) en Japón para que funcionen las 3D con juegos como *Wipeout HD* o *Super Stardust HD*. Algunos de los juegos de cara a futuro son *Killzone 3, Little Big Planet* y *Gran Turismo 5*, que requerirán tele compatible y gafas. Y ahí está la 'madre del cordero' porque habrá que invertir entre 2000$ y 3500$ para hacerse con un equipo decente, demasiada pasta cuando la mitad de la audiencia acaba de pasarse a la alta definición. Si además hay que comprarse una gafas supercaras que, además, hacen que las sesiones sean incómodas, el obstáculo está servido. Y si hay que pagar para actualizar la versión en 2D de un juego (*Wipeout HD* y *Super Stardust HD* serán gratis), no es que nos lo pongan muy fácil.

La pregunta es si son los jugadores los que claman por las 3D o son los fabricantes y parece claro que es lo segundo. La gente está más emocionada por los smartphones y las tabletas que por las teles hoy en día. Sea hacia donde sea que van las 3D, en los primeros 12-18 meses sólo veremos algunas mejoras gráficas y conversiones de títulos. Los desarrolladores necesitan hacerse a la tecnología ytener una audiencia suficiente para poder meterse con desarrollos importantes. Hay que plantearse qué se puede hacer con las 3D. Permaneceremos escépticos hasta que la inversión sea asumible y tenga sentido frente a los contenidos disponibles.

> "La gente está más emocionada por los smartphones y las tabletas que por las teles con tecnología 3D"

Apaga la consola

CINE 16 DE JULIO



ZOMBIS NAZIS

Unos amigos aficionados al snowboard van a pasar unos días en una cabaña lejos de la ciudad. Lo que iban a ser unas jornadas apacibles se convierten en pesadilla cuando son asaltados continuamente por zombies que fueron soldados nazis.

LIBROS YA A LA VENTA



NATION

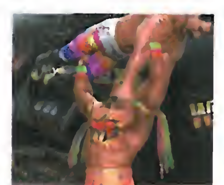
La última obra del creador de Mundodisco, Terry Pratchett, nos lleva a un universo fantástico en el que Mau, un adolescente, tiene que sobrevivir a la devastación del mundo que provoca un tsunami y ayudado sólo por una superviviente que no conoce.

CÓMIC YA A LA VENTA



A POR ELLOS

Con el Mundial ya en marcha puedes leer el cómic de la selección. En *A Por Ellos*, el cómic oficial de 'La Roja', los jugadores de la selección tendrán que enfrentarse al mayor reto de su vida: representar a la Tierra en un campeonato contra alienígenas.

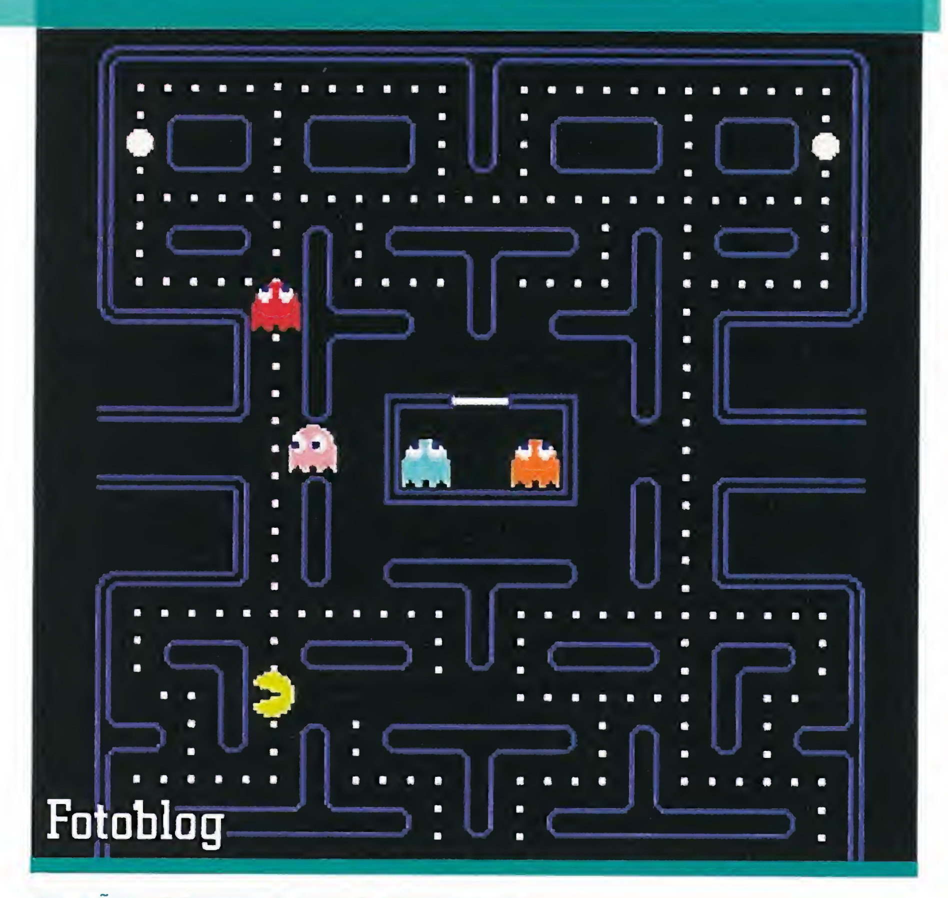


WWE 2011 TENDRÁ LUCHADORES LEYENDA

Y se podrán enfrentar a los luchadores de la actualidad. Aunque con *WWE Legends of Wrestlemania* se podían importar algunos a *WWE Smackdown vs RAW*, ahora formarán parte del plantel.

PARA JUGAR A WHITE K, CHRONICLES 2...

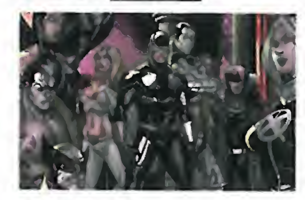
...tendrás que tener una partida guardada del primer *White Knight Chronicles*. No te preocupes si no lo tienes, la secuela incluirá la primera parte con elementos mejorados.



30 AÑOS RECORRIENDO LABERINTOS

Lanzado en 1980 como PuckMan por Namco, destaca por la simplicidad de su mecánica (recorrer pasillos comiendo todos y cada uno de los puntos blancos sin dejar que los fantasmas le atrapasen) . Se lanzó en Estados Unidos como PacMan y desde entonces más de 20 juegos con el sello PacMan o 'comecocos', nombre con el que se popularizó en nuestro país. ¡Felicidades al juego japonés más rentable de todos los tiempos!

CÓMIC 8 DE JULIO



X-MEN#1

Marvel prepara una renovación para su franquicia introduciendo todo un mundo de vampiros dentro de X-Men, y qué mejor manera de empezar que desde un nuevo número 1.

DVD YA A LA VENTA



DANTE'S INFERNO

La historia de Dante se hace anime en esta gran película que ya está en el mercado. Repasa su travesía por el infierno desde el punto de vista del videojuego y con las mismas dosis de terror y sangre.

CINE 25 DE JUNIO

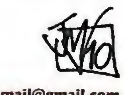


SCAR 3D

Nueva película de miedo que nos lleva a un pueblo de Colorado en el que un misterioso enterrador torturó a adolescentes durante años. Todo terminó, pero ahora ha vuelto a por más.

Humor





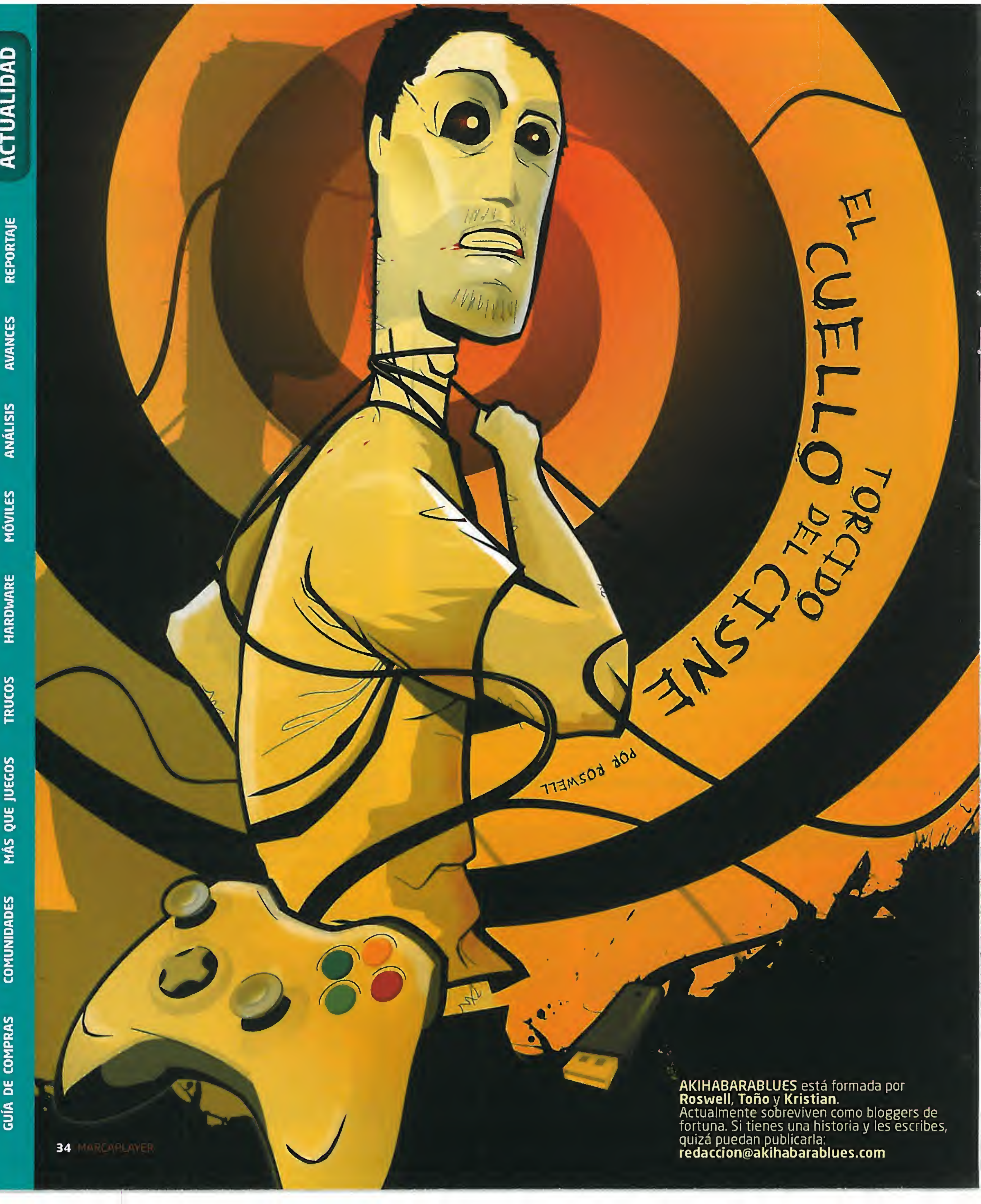
jmvmail@gmail.com











AKIHABARABLUES está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**.
Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com

TE ESPERAMOS EN WWW.AKIHABARABLUES.COM

Creo que me está dejando de atraer esto de los videojuegos.

Hace meses que mis dos consolas consoladoras (de penas) no se llevan un mísero dvd/bluray a su bandeja/ranura. Ahí están las dos, con una ligera capa de polvo, indicando que los buenos tiempos pasaron a formar parte de los tan añorados como añejos recuerdos.

De vez en cuando me quedo mirándolas desde la ya lejanía que supone el sillón dónde ninguno de sus cables puede llegar y tentarme a recargar las baterías de los mandos. De poco le serviría... ya ni recuerdo dónde están guardados.

Quizás sea que se acercan mis cuarenta años de existencialismo videojueguil y que esa crisis eventual de la que todo el mundo habla esté comenzando a materializarse en una insustancialidad hacia el placer poligonal. Quizás sean los propios juegos los causantes.

Quizás no.

Quizás hayamos terminado como espasmódicos figurantes de Romero en un infinito revival de la noche de los muertos vivientes. Como zombis alineados buscando carne fresca. Carne en forma de letrero luminoso con la palabra hype lanzando cegadores flashes. Atraídos hasta su puerta, para luego bordear la entrada como si fuese el peor de los antros y darnos cuenta de que en su interior no está lo que buscábamos.

Quizás sea que no sabemos dónde ir, ni qué buscar, ni qué encontrar. Quizás no sepamos lo que queremos o quizás simplemente no exista.

Quizás hayamos llegado a ese punto donde el videojuego, torcido como el cuello de un cisne, camufla entre su belleza una inevitable fragilidad que le hace curvarse cada vez más, en una cabriola interminable que solo busca complacer al espectador, el cual, desde la otra orilla, aplaude compulsivamente sin darse cuenta de que el cisne ha perdido su naturaleza y su porqué.

El por qué de aquello de defender a la humanidad de unos invasores verdes me enorgullecía. ¿Por qué sentarme en el descorchado taburete del bar para conseguir un ángulo perfecto en Track & Field era tan reconfortante? o simplemente, ¿por qué comer bolas blancas en un laberinto simétricamente perturbador era tan adictivo?

Ahora no encuentro el porqué.

Un porqué relegado al pasado, a un tiempo único al que los sentimientos se aferran, en un vaivén de sensaciones irrecuperablemente perdidas.

¿Perdidas? Quizás no... quizás fueron reemplazas. Como el que cambia el azúcar por edulcorante en el café... sí, parece lo mismo, incluso es mejor porque no engorda, pero no sabe igual. Es una imitación. Reemplaza la esencia por la apariencia.

Así siento los videojuegos ahora. Como esa apariencia que hábilmente deja un regusto a jugabilidad, pero que esconde una falta de fondo. Es la forma con la que tenemos apartada la voz del subconsciente "dos grageas blancas, que no engordan", mientras, pienso "sí, pero el azúcar está mejor, hipócrita".

Y en esto se han reconvertido los juegos ahora. En el continuo mutar de una vocecita empírica que me susurra y me recuerda que esto no es lo que quiero. Que será mejor, ... pero no sabe igual. Un continuo y melancólico mirar hacia atrás, a imágenes en fósforo verde, a cintas, a carátulas de Azpiri y a joysticks de mala madre soldados con pegamento Imedio. A Micromanías devoradas con gula, a trucos, a pokes picados con esmero y a conversiones imposibles. A todo aquello que es imborrable. A todo lo que echo en falta.

Echo en falta poder imaginar qué había más allá de la amalgama de píxeles, aquella que frustradamente insistía en reflejar la realidad. Una realidad abstracta y desfigurada, casi acromática, que gracias a nuestra imaginación se transformaba en la más nítida de las realidades y que dilataban la experiencia a un límite al que la coetaneidad tecnológica no ha conseguido ni asomarse.

Creo que esa es la esencia que hemos perdido en el camino: el poder recrear en nuestra mente todo lo que aquellas primigénicas máquinas solo nos permitió intuir y no es otra cosa que nuestra imaginación.

Mientras, intento mantener mi moribunda vitalidad como jugador con el poco alimento del recuerdo. Pasan los meses, observando como el polvo sigue acumulándose, tanto en mi pesar como en la realidad apática y consciente de que el mundo del videojuego ha cambiado. Que ya no es el mismo y que el cuello del que fuese patito feo, tristemente continuará encorvándose hasta la autoasfixia.



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

BIOWARE PUEDE SENTIR LA FUERZA

Ya hemos jugado con el MMO de la saga galáctica y todo pinta muy bien

Hace unas semanas los responsables de Electronic Arts en Europa montaron un saro en Londres para enseñar toda su artillería a la prensa justo antes de partir a tierras californianas a hacer lo propio en el E3 de Los Angeles. Y uno de los títulos que brillaron con más fuerza fue *Star Wars The Old Republic*. Los chicos de Bioware exhibieron una demo bastante avanzada de su MMO, demo que tuvimos ocasión de probar con nuestras propias manitas.

Guiados en todo momento por un productor de Bioware nos enfrentamos a la primera demo del juego que se deja paladear a la prensa. El responsable de conducir la experiencia nos asegura que lo que vemos no representa ni el 30% del potencial gráfico (efectos, texturas...) que presentará el juego final, por lo que no debemos prestar atención al nivel gráfico de la demo (menos mal, porque lo que vemos no sorprende precisamente por su preciosismo gráfico). La sesión que estamos a punto de experimentar sólo persigue que comprendamos el sistema de combates y el modo de juego. Para ello nos ponemos

RUNES OF MAGIC, EN CAJA

Koch Media ha lanzado en España una genial edición completa de *Runes of Magic* (con sus tres capítulos y extras exclusivos) a tan sólo 10 euros.
>www.runesofmagic.com/es

AGE OF CONAN

Ya está a la venta la edición conjunta de Age of Conan que incluye el juego original y su primera expansión, Rise of the Godslayer, con contenidos exclusivos (mascotas, objetos...)
>www.ageofconan.com

CHAMPIONS ONLINE CRECE GRATIS

Criptic Studios ha anunciado el lanzamiento inminente de un nuevo pack de contenido llamadao Serpent Lantern, que viene cargado de sorpresas.
>www.champions-online.com



JUEGA YA A PRISTON TALE 2

Concluida la fase de beta abierta europea, GameKraft ha lanzado oficialmente *Priston Tale 2* y ha lanzado ya su tienda de artículos virtuales. Juégalo gratis.
>www.pristontale2.com

ESTAS CAPTURAS SÍ DEMUESTRAN el potencial grafico que tendrá el juego

UN CONTRABANDISTA, UN SOLDADO de la república y una jedi.

> Clases y facciones

LA ANTIGUA REPÚBLICA

Como ya sabéis, el contexto en el que se desarrollará el MMO de Bioware es el que crearon ellos mismos con su juego de rol *Knigths of the Old Republic*, una precuela a la saga cinematográfica de Lucas Arts que nos cuenta los hechos acontecidos en la galaxia unos 4.000 años antes de Darth Vader y compañía. Así, es fácil inventar sin interferir en las películas y comics y novelas posteriores.
Ya se han desvelado las alianzas y facciones que se enfrentarán en el juego (la República Galáctica, El Imperio Sith, la orden Jedi y los Caballeros Sith) y las clases (trooper, contrabandista, caballero Jedi y cónsul Jedi, del lado de la luz; y cazarecompensas, agente imperial, guerrero sith e inquisidor sith, del lado oscuro). Estamos deseando jugarlo un poco más.

EL CAZARECOMPENSAS ESTÁ MUY bien armado.

en la piel de un cazarecompensas, una de las clases que estarán disponibles en el título, y comenzamos a seguir una serie de misiones que nos enfrentan a personajes no jugables (NPC's controlados por el ordenador).

Nos encontramos sobre la superficie de un planeta y rápidamente nos hacemos con los mandos, los típicos de cualquier MMORPG que os podáis imaginar. El mapa se despliega con M y en él vemos marcados los objetivos de nuestra misión (cuyos detalles se despliegan a nuestra derecha). Nos encontramos con algunos personajes secundarios y hablamos con ellos, descubriendo un sistema de conversaciones idénticos a los que ya nos mostraron en *Knight of the Old Republic*. Los desarrolladores nos recuerdan que de nuestras elecciones en estas conversaciones surgirá la forma de ser del personaje, su reputación y, en general, el devenir de nuestra aventura. En los combates que podemos protagonizar, tiramos de las habilidades colocadas en la barra inferior (disparando el láser, lanzando granadas y usando una especie de campo de fuerza que arroja hacia atrás a los enemigos y que debe recargarse para ser utilizado de nuevo). Unos minutos para completar una sencilla misión (eliminar cierto número de enemigos, recoger objeto y volver a entregárselo a un NPC) nos dejan un buen sabor de boca aunque con ganas de probar mucho más.

Los chicos de Bioware nos aseguran que la historia será un pilar fundamental en *The Old Republic*, una historia que se verá completada con un apasionante apartado Jugador contra Jugador, apartado del que no soltaron prenda. ■

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

VISITA LA WEB DE FORSAKIA

El nuevo MMO de Burda:ic, *Forsakia: The Lost Clans*, ya tiene web oficial. Puedes echar un vistazo al especto de este original título en *http://forsakia.es.alaplaya.net*



LAND OF CHAOS EN BETA CERRADA

Land of Chaos Online (LOCO) está en su última fase de pruebas antes de su lanzamiento. De hecho, ya ha comenzado su beta cerrada y en breve, abrirá sus servidores.



APÚNTATE A BLACK PROPHECY

Ya puedes registrarte para participar en la beta cerrada d *Black Prophecy*, el MMO de acción espacial de Reakktor Media que publicará Gamigo.
> ***www.blackprophecy.com***

FIESTA ONLINE

MUCHO ROL Y FANTASÍA ORIENTAL A CERO EUROS

Gamigo acaba de lanzar la versión en castellano de este exitoso MMO oriental, que cuenta ya con más de dos millones de jugadores.

El mercado de los MMORPG gratuitos (con el famoso sistema de distribución free-to-play) está sobre explotado, y es que no dejan de salir títulos mes tras mes para alegría de los usuarios. Pero de entre todos los que aparecen, hay que saber seleccionar, separar el trigo de la paja, como se suele decir. Y nosotros hemos separado este mes un título muy interesante, que además acaba de estrenar versión en nuestro idioma: *Fiesta Online*.

Este juego lleva triunfando varios meses en otras versiones locales europeas, además de en Estados Unidos y, antes, en Asia, continente del que procede. Se trata de un juego de rol de fantasía medieval de diseño oriental que cuenta con un apartado gráfico muy original y colorista, que utiliza la popular técnica del cell-shading, que le da ese toque de dibujo animado manga tan adorable. Y se trata de un juego muy completo.

EL MUNDO DE ISYA NECESITA A UN BUEN NÚMERO DE HÉROES PARA LIBRARLO DEL MAL

Fiesta nos presenta el mundo fantástico de Isya, creado por un dios benévolo que fue desterrado por el resto de dioses, envidiosos de la obra creada por éste. Sus habitantes tendrán que encontrar la manera de restituir en el poder a su antiguo dios y luchar contra las malas artes de los malignos dioses que los gobiernan. El título cuenta con cuatro clases disponibles (guerrero, clérigo, arquero y mago) y permite la creación de clanes, la especialización en profesiones, cuenta con monturas de todo tipo, etc. Es un juego que se controla y se domina muy rápidamente y con muchos detalles muy bien cuidados. Hay que tener en cuenta que el desarrollo del juego ha llevado ya a sus personajes a la posibilidad de alcanzar el nivel máximo de 105.

El juego cuenta con la posibilidad de adquirir mascotas y con un sistema de creación y decoración de tu propia casa (puedes añadir muebles y mejoras para invitar a pasar un rato en ella a tus colegas de juego). Y, desde hace poco, se ha añadido un sistema de bodas, para que tu personaje contraiga matrimonio, de forma oficial, con cualquier otro personaje del juego. Un juego muy completo, repleto de dungeons para disfrutar sólo o en compañía de otro grupo de aventureros y, completamente gratis.

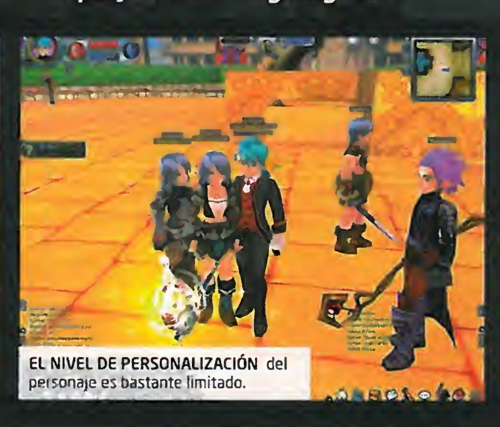
http://fiesta-online.gamigo.es



LAS CIUDADES SON ENORMES y encierran muchas misiones.



PUEDES ACCEDER AL MAPA de Isya en cualquier momento pulsando 'M'.



EL NIVEL DE PERSONALIZACIÓN del personaje es bastante limitado.

NCSOFT LANZA LA VERSIÓN AION 1.9

Hace unas semanas que NCsoft lanzó la versión 1.9 de Aion en Europa y Norteamérica. La actualización añade nuevas habilidades de clase, nuevas misiones y mejoras.

JUEGA YA A LA BETA DE FIFA ONLINE

La esperada versión MMO del simulador de fútbol de Electronic Arts ya es una realidad. Juega a su beta abierta a golpe de ratón y contra oponentes de todo el mundo.

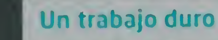
WARNER ANUNCIA LEGO UNIVERSE

Warner Bros. ha anunciado que será ella la encargada de distribuir *Lego Universe* a nivel mundial, tras la adquisición, hace unos meses, de Turbine, el estudio responsable.



NEXON ANUNCIA VINDICTUS

Nexon ha anunciado que mostrará el potencial de *Vindictus*, su nuevo MMORPG, en forma de una demo que se distribuirá en breve.
> **http://vindictus.nexon.net**



Un trabajo duro

MEJORA DE OBJETOS

En Fiesta puedes mejorar todos los objetos que tengas en tu inventario, acudiendo a un maestro forjador en cualquiera de las ciudades grandes del juego. Pero, además de tu objeto a mejorar (armadura, espada...) tienes que conseguir piedras de mejora, unos objetos muy preciados y que encontrarás por todo el juego. Sólo se puede acoplar una piedra de mejora en un objeto a la vez. Las piedras de mejora pueden mejorar el objeto de forma sustancial y así conseguirás una pieza única. Pero ten en cuenta que el trabajo puede fallar, porque la piedra de mejora no sea compatible con el objeto, y esto hará que el objeto se destruya. Por eso hay que afinar mucho en la mejora de objetos y pensarse mucho antes de encargar a un herrero que trabaje sobre alguna pieza valiosa de nuestro inventario.





AGRUPARTE EN GREMIOS Y hacer grupos para enfrentarte a complicadas mazmorras es fundamental para avanzar en el juego.



LOS ESCENARIOS DEL JUEGO parecen sacados de una serie de dibujos.



ALGUNOS ENEMIGOS SON MUY grandes y poderosos





EL JUEGO CUENTA CON un gran motor gráfico 3D y su control es muy sencillo y eficaz.

PIRATE GALAXY

CONQUISTA LA GALAXIA DESDE TU PC

Un espectacular juego espacial, en español, gratuito y para navegador.

Pirate galaxy es un divertidísimo juego de acción y rol espacial que llegó hace unos meses en su versión en castellano. El juego te permite ponerte a los mandos de tu propia nave espacial y hacer carrera en una galaxia en pleno conflicto con una raza extraterrestre hostil, los Mantis. El título funciona, y muy bien, sobre navegador, por lo que no sufre continuas descargas interminables. Entra en la web y crea tu propia leyenda en este universo en el que también puedes adquirir, si quieres, paquetes premium de mejoras para tu nave.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

mmoplayer

DEMO DE GUILD WARS 2, EN AGOSTO

Por fin, ArenaNet ha confirmado ya que en agosto habrá disponible una demo jugable de *Guild Wors 2*, que se lanzará coincidiendo con la Gamescon de Colonia (19-22 de agosto).



JUEGA GRATIS A DARKFALL

Si visitas en sitio web europeo de *Darkfall* podrás descargar una versión de prueba, totalmente funcional, que te permitirá probar el MMO totalmente gratis.
> **www.eu.darkfallonline.com**



BETA ABIERTA DE SAGA ONLINE

Ya se ha dado el pistoletazo de salida a la beta abierta de *Saga Online*, el primer juego de estrategia en tiempo real con un mundo persistente.
> **www.playsaga.eu**

NEED FOR SPEED WORLD

AHORA TE JUEGAS EL COCHE EN LA RED

La famosa saga de conducción da el salto a la red para convertirse en todo un MMO de carreras callejeras.

Desde el pasado 2 de junio está disponible la beta abierta de *Need For Speed World*, por lo que todos podéis probar ya las bondades de este MMO de carreras para PC. La famosa saga de conducción de Electronic Arts ha dado un paso al mundo online con este interesante juego, cuya descarga será completamente gratuita y que no requerirá de cuotas mensuales para ser disfrutado. Eso sí, como suele ocurrir en estos casos, podrás pagar por mejoras para tu coche, nuevos bólidos y extras de todo tipo. todo, para participar en un *Need For Speed* 'al uso' pero que esta vez se desenvuelve en un mundo persistente lleno de carreras, competiciones, carreteras para explorar y jugadores de todo el mundo a los que batir.



Como todo MMO que se precie aquí también se puede ir subiendo de nivel e ir ganando dinero y mejoras a medida que ganamos carreras, retos y competiciones. Entre los retos disponibles (contra la máquina o contra otros jugadores en tiempo real) hay pequeñas carreras, circuitos y también las típicas persecuciones policiales típicas de *Need for Speed*. Una pasada. ■



¡NOS GUSTA!

Super Hero Squad Online

Gazillion Entertainment, la compañía californiana que está detrás de proyectos como *Lego Universe* o el mismísimo *Marvel Online*, anunció el desarrollo de otro MMO basado en otra licencia de 'la casa de las ideas', la serie de animación Super Hero Squad, de Cartoon Network. En este MMO, efocado a un público más infantil, podremos encarnar a nuestros héroes Marvel favoritos, como Spider-Man, Lobezno, Hulk, Iron-Man...

> **www.shsonline.com/**

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro país se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Consigue una buena conexión.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

Velocidad	Juegos
20Mb	A todos
12Mb	A todos
6Mb	A todos
3Mb	Con subida 512, a todos. Si no, tiembla
1Mb	RuneScape, Virus, La Prisión,

Escala: 0 5 10 15 20

PC recomendado

En **Marca Player** utilizamos equipos **MEDION** para probar los títulos de PC y los MMOs, especialmente.





Jump in.

XBOX 360.



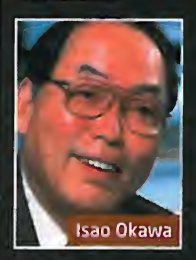
HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

LOS AÑOS 00

DE CÓMO SONY MATÓ A SEGA 2000



Sony fue responsable indirecta de la desaparición de Sega como productora de consolas..


Isao Okawa

Sega no comenzó mal con Dreamcast en 1999, pero las ventas no evolucionaron demasiado positivamente en el 2000 y necesitaban tener una amplia base instalada antes de Octubre, momento del lanzamiento de Playstation 2. Además, durante los meses cercanos al lanzamiento la consola de Sony sufrió una alarmante sequía juego de calidad y el stock inicial de consolas era insuficiente, lo que hizo que Sega quisiera aprovechar la situación. Por desgracia lo que pasó fue que los compradores esperaron para ver de lo que era capaz PS2.

A comienzos de 2001 comenzaron a surgir rumores de que Sony o Nintendo podrían llegar incluso a comprar la compañía del erizo. No era cierto, pero estas noticias obligaron a Sega a revelar que dejaban de producir Dreamcast. De esta manera Sega pasaba a producir juegos multiplataforma para el resto de consolas. Las cifras hablan por si solas: Dreamcast tardó 22 meses en vender 6.5 millones de consolas. Sony repartió en 15 meses 10 millones de consolas y las ventas seguían subiendo. Poco después su director Isao Okawa moría, no sin antes perdonar los 700 millones de deuda de Sega con él mismo.



Y por fin llegamos a nuestros días, con novedades para todos los jugadores.

"Una vez que la gente vea que un buen teléfono puede ser un buen ordenador e incluso una buena videoconsola, no se conformarán nunca más con menos; y las redes móviles les recibirán con los brazos abiertos."

Cita de Edward Felten, profesor de informática en Princeton.

LLEGA PLAYSTATION 2 — 2000


Id Software, 1991

La consola con mayor éxito de la historia y todo un récord de longevidad en el mundo del ocio electrónico, 10 años al pie del cañon.

El lanzamiento de la sucesora de Playstation estuvo rodeado de polémica e historias peculiares. Por una parte estuvo la escasez de consolas durante sus primeros meses en el mercado. Se dijo que podía ser una maniobra de Sony para aumentar la expectación, pero la realidad era que el chip gráfico occidental (distinto al de las consolas orientales) estaba dando problemas de fabricación y retrasando la llegada a tiendas de la consola. Este contratiempo no le vino mal a Sony, puesto que los lanzamientos iniciales de la consola no pasarían a la historia.

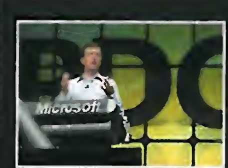
El procesador que montaba se rumoreaba era tan potente que podía usarse para controlar misiles aire tierra. Esto llevó incluso a prohibir la exportación de consolas a países considerados peligrosos. A raíz de esto se rumoreó que Saddam Hussein había encargado varios cientos de PS2 con fines poco pacifistas. Desgraciadamente, la escasez de consolas le hizo hacerse con centenares de PSOne en su lugar, que obviamente eran inútiles.



El éxito ha acompañado a esta máquina hasta nuestros días, con más de 140 millones de unidades vendidas entre Europa, Asia y América. Tardó en superar la simbólica cifra de 100 millones de PS2 5 años y 9 meses después de que llegara al mercado. Una cifra de record que hace que aún hoy, 10 años después de su lanzamiento (tuvo lugar en España el 24 de Noviembre de 2000) sigan editándose juegos para este sistema.

Entre sus mejores títulos podemos encontrar juegazos como Grand Theft Auto III, God of War, Final Fantasy X, Gran Turismo 3 o Resident Evil 4.

MICROSOFT JUEGA — 2001-05



El éxito de Playstation hizo ver a Microsoft del potencial de los sistemas de videojuegos.

El 10 de marzo de 2000, una semana después del lanzamiento de PS2 en Japón, Bill Gates se subió a un escenario con una chaqueta de cuero con una gran X bordada. Se disponía a confirmar uno de los rumores más comentados de la época: Microsoft quería producir videojuegos. Su caballo de troya para entrar en el mundillo había sido la colaboración de Microsoft con el sistema operativo de Dreamcast. Ahí la compañía de Redmond descubrió que quería jugar duro. Su objetivo, lograr una presencia en el cuarto de estar para poder llevar a cabo su estrategia de 'controlar' los hogares desde todas las habitaciones.

El proceso de desarrollo de la máquina había sido peculiar, casi espontáneo. Microsoft fichó a varias viejas glorias en su campus en Seattle, llenándolo además de máquinas recreativas. De esta manera fue cuestión de tiempo que la semilla germinara. El proyecto lo dieron a luz Seamus Blackley, Kevin Bachus, Tes Hase y Otto Bake, siendo el punto de partida de la máquina un PC de alta gama. De ahí el nombre de la consola, que inicialmente era DirectX-Box (en referencia al uso de Direct X en una consola de videojuegos), aunque finalmente se modificó para llegar a la calle como Xbox.

El reto japonés

Xbox no ha conseguido grandes ventas en el país del sol naciente. La primera versión se quedo en 0.5 millones. La segunda ronda ahora mismo 1.3 millones de unidades. Muy lejos de sus ventas en occidente

El éxito de esta consola fue moderado (24 millones de consolas colocadas en el mercado), pero suficiente para la compañía creadora de Windows, y precisamente por esto el 12 de mayo de 2005 anunció su sucesora, Xbox 360. El nombre de esta responde al hecho de que haber lanzado una Xbox habría hecho a la consola parecer inferior a su futura rival, Playstation 3, a ojos de muchos usuarios. Llegaría al mercado entre noviembre y diciembre de ese año, dando a esta máquina más de un año de ventaja respecto a sus rivales.

Desde sus primeros días en el mercado el éxito de esta máquina en occidente ha sido superior al de su predecesora (cerca de 40 millones de consolas colocadas hoy en día,. Sin embargo su desarrollo algo precipitado ha dado lugar a diversos fallos que han acabado arruinando la reputación de la consola. El más famoso error son las conocidas "tres luces rojas de la muerte" y se produce cuando un conector de la tarjeta gráfica se acaba soltando por culpa del calor de la placa hasta el punto de imposibilitar la reproducción de juegos. Esto ha costado a MS más de 1.000 millones de dólares en gastos.


Xbox 360



HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

LOS AÑOS 00

grand theft auto

CON ÉL LLEGÓ EL ESCÁNDALO 2001


GTA III

Censurado

Además de la censura que recibió en países como Australia, Rockstar se vio obligada a modificar el contenido del juego por culpa de los atentado contra Estados Unidos en el año 2001. Nada realmente relevante, pero que obligó a retrasar el lanzamiento del juego tres semanas respecto a su fecha de publicación original.

El 22 de octubre de 2001 llegó una verdadera revolución a PS2 (más tarde también llegaría a PC y Xbox). Su mezcla de acción y conducción con grandes dosis de libertad conquistó al público de todo el mundo a la vez que escandalizó a una generación de puritano en todo el globo. Su éxito llegó prácticamente por sorpresa, llegando a colocar hasta 15 millones de unidades en el mercado. Diversas publicaciones le han denominado como el juego más importante de la historia, dando a conocer el ahora popular género del sandbox.

El alto contenido sexual y las altas dosis de violencia en el título le valieron las críticas de un sector del público, llegando a clamar que si los niños jugasen a esto se convertirían en sociópatas. Uno de los primeros que alzaron la voz fue Jack Thompson, abogado defensor de las familias Aaron Hamel y Kimberly Bede, asesinadas por un par de niños que decían influenciados por el título de Rockstar. Perdió el juicio, pero esto sólo fue el inicio de la animadversión entre el letrado y la compañía desarrolladora del juego que, tras varios años de declaraciones cruzadas, ha conseguido la inhabilitación de este peculiar (y odiado) personaje.

HALO

EL AS EN LA MANGA DE MS 2001

Halo, el caballo de batalla de la consola de Microsoft



Halo, 2001



Cuando Microsoft adquirió Bungie en 2000 nadie se imaginaba lo que se traían entre manos. Halo fue su primer título desde la compra y se convirtió automaticamente en el juego de compra obligada de la recien estrenada Xbox. Tanto ha sido el éxito de este shooter en primera persona que se dice que con este título se demostró que la acción subjetiva no era únicamente cosa de los ordenadores, siendo además un ejemplo a seguir en muchos de sus innovadores aspectos jugables.

Hasta el momento ha tenido dos secuelas directas, cada una de ellas rompiendo récord de recaudación (125 millones de dólares para Halo 2 y 170 para Halo 3) y de mayor número de copias vendidas en el primer día en el mercado. Esta saga ha generado además una industria a su alrededor que llega a mover 1.000 millones de dólares.

Bungie se ha encargado de todas las entregas de esta saga hasta la fecha, aún a pesar de anunciar en 2007 que la compañía recuperaba su libertad a cambio de ceder los derechos sobre la saga Halo. Recientemente han firmado un acuerdo con Activision Blizzard de diez años para que ésta distribuya los juegos que desarrolle.

MIENTRAS, EN NINTENDO 2001-06


GBA, 2001

Nintendo, una vez más, manteniéndose al margen de la batalla.


Gamecube, 2001

Como siempre Nintendo siguió marcando su propio ritmo, sin presiones, pero con un público fiel que le respaldó en la primera mitad de la década. En esta época se atrevieron con dos sistemas de entretenimiento, uno de sobremesa, Nintendo Gamecube, y otro portátil, Gameboy Advance.

Gamecube llegó para rivalizar con PS2 y Xbox, pero se quedó a medio camino por una serie de elecciones erróneas. En primer lugar, el formato que utilizaba (Gamecube Optical Disc) limitaba su potencial multimedia, pues eran discos de menor tamaño que el estándar de la época (los DVD). Por otra parte, las opciones de conectividad eran muy limitadas por creer Nintendo que no era el momento para el juego online. Se equivocaron y el público lo notó a pesar de los cerca de 22 millones de unidades vendidas.

Gameboy Advance es el caso contrario, una verdadera revolución en su segmento que tuvo un éxito arrollador y recibió diversas revisiones en su diseño. En 2003 llegó la versión SP y en 2005 Gameboy Micro. Su sucesora, Nintendo DS sería la primera consola con pantalla táctil y estos días ha recibido el relevo de Nintendo 3DS.

LA BOMBA DE SONY 2006



Cell

Se dijo que este chip, desarrollado por IBM y Toshiba sería capaz de revolucionar el mundo de los videojuegos. Debería hacerlo de acuerdo con su coste, 400 millones de dólares. De momento no ha sido para tanto, ofreciendo unas prestaciones correctas. Se utiliza además de en PS3 en ordenadores, televisores...

La tercera consola de Sony y en la que mayor inversión ha tenido que realizar el gigante japonés. Ha sido el baluarte que ha esgrimido Sony en la guerra de la alta definición (Blu-Ray vs HD-DVD), incluyendo de serie Blu-Ray como discos de almacenamiento para PS3. El ansia que produjo en los usuarios fue tal que produjo diversos altercados de magnitud dispar en Estados Unidos. En el más importante de estos, hasta 60 personas pelearon a puño limpio por quedarse con 10 consolas. Hoy en día se situa como la tercera consola en la guerra por el mercado de los videojuegos, aproximadamente unos 5 millones de unidades por detrás de Xbox 360. Sin embargo todavía queda muchas batallas por luchar...





COMIENZA LA ERA MÓVIL 2007


iPhone 3G 2008


N-Gage QD 2004

Adelantado a su tiempo

Un teléfono con MP3, y un hardware superior a cualquier portátil del momento. Lamentablemente no contó con el apoyo suficiente y desapareció tan rápido como vino.

Steve Jobs, presidente de Apple, dio en el clavo el 9 de enero de 2007. Aquel día una nueva manera de ver la telefonía móvil e incluso el entretenimiento vieron la luz. iPhone se presentaba como mucho más que un teléfono. Se trata más bien de un ordenador portátil con capacidades de conexión totales. El éxito del 'invento' se demuestra con una cifra, cerca de 50 millones de terminales vendidas.

El proceso de desarrollo fue uno de los más costosos a los que se ha enfrentado la compañía de la manzana, con un gasto total de 150 millones de dólares. El proyecto no comenzó como un teléfono, sino como el desarrollo de una pantalla táctil. Para esta investigación colaboraron con AT&T, razón por la cual esta compañía tiene la exclusiva de iPhone en Estados Unidos. Durante el desarrollo, el nombre del producto fue Purple2, y tenía un diseño diferente, que no fue aceptado en su momento.

En lo que respecta a videojuegos la revolución llegó con la App Store (lanzada el 10 de julio de 2008) que ha permitido a miles de pequeñas compañías publicar juegos (Apple se queda el 30% de cada venta).

Wii

EL GAMING ACTIVO 2006

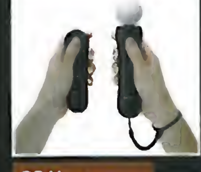

Wiimote

El mundo de los videojuegos cambió el día que Nintendo lanzó Wii. Demostró que para jugar no es necesario estar tirado en un sofá y ha sabido atraer a millones de nuevos jugadores a un mundo que jamás habrían esperado conocer. ¿Quién no tiene una tía que se ha comprado una Wii? Por eso esta consola tiene actualmente colocadas más de 70 millones de unidades y además ha sido copiada por el resto de compañías, a pesar de que en un principio se despacharon contra la nueva estrategia de Nintendo.

El mejor ejemplo de esta copia descarada es el nuevo sistema de control Playstation Move, que usa un mecanismo similar al del mando de Wii para captar nuestros movimientos respecto a la pantalla. ¿La novedad? Capta movimientos de alta definición y además nos posiciona en 3D gracias al PS Eye.


Natal

Natal es la oferta de Microsoft en este sentido. Es el mando sin mando, una cámara que nos capta e introduce en el juego.


PS Move

EL FUTURO 2011

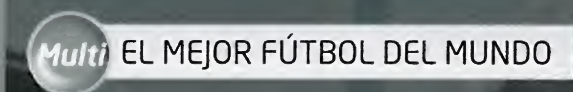
STEAM™
Steam



El futuro más inmediato nos lleva directamente a pensar en la desaparición del formato físico, en pos de contenidos descargables no tangibles. En cierta manera ya estamos viendo esto gracias a servicios como Xbox Live Arcade, PS Network o Steam. Lo más probable es que este tipo de distribución se acabe imponiendo durante un tiempo, mientras los sistemas de juego en la nube se ponen a punto.

Y es que todo apunta a que en unos años ni siquiera necesitaremos una consola de videojegos para jugar a los últimos títulos punteros del mercado. Sistemas como Onlive o Gaikai ofrecerán proximamente lo que son juegos en la nube, es decir, ejecutados en ordenadores centrales, mientras se nos transmite la información del juego en tiempo real a través de streaming y haciendo uso de nuestras conexiones a Internet.
De esta manera sólo hará falta encender la tele o el ordenador, seleccionar un juego del menú con el mando de control y comenzar a disfrutar de lo último en tecnología. Aún es pronto para aventurarnos como funcionarán exactamente estos sistemas, pero para aquellos interesados, se tratará de un sistema de cuotas mensuales, tal y como puede ocurri hoy en día con Canal Satélite Digital.

El presente y futuro de los videojeugos, nuevas formas de entretenimiento, integración con redes sociales, el comienzo del fin del formato físico...



EL MEJOR FÚTBOL DEL MUNDO

Las desarrolladoras velan armas de cara al importante partido que se jugará en las consolas de todo el mundo

El fútbol dio sus primeros puntapiés hace ya más de un siglo, pero es hoy cuando goza de mayor popularidad y aceptación a nivel mundial. Muestra de ello son los índices de audiencia de cada uno de los partidos del mundial que aún ahora se está celebrando, y el seguimiento de cada una de las vicisitudes que acontecen a los mejores equipos de la nuestra liga. De esta manera, y como no podía ser de otra forma, el ocio digital sigue la tendencia marcada por la vida diaria y se ha apuntado a eso de llevar al balompié a la cumbre del mundo del ocio, en este caso del interactivo.

Los culpables de esto vienen de partes opuestas del mundo, siendo por tanto rivales. Desde la orilla oriental Konami demuestra año tras año que no hace falta ser un gran jugador para saber cómo plasmarlo en forma de videojuego. Al otro lado del mundo, Electronic Arts ha conseguido llegar a situarse como líder indiscutible del sector, gracias a un plan maestro trazado por las mentes pensantes de una de las desarrolladoras más importantes del sector. Como no podía ser de otra forma, ambas están preparando nuevas entregas de sus simuladores deportivos, para gusto y deleite de los aficionados al deporte rey. Responden a los nombres de *Pro Evolution Soccer 2011* y *FIFA 11* y prometen ser la experiencia futbolística definitiva. De buenas intenciones vienen cargados.

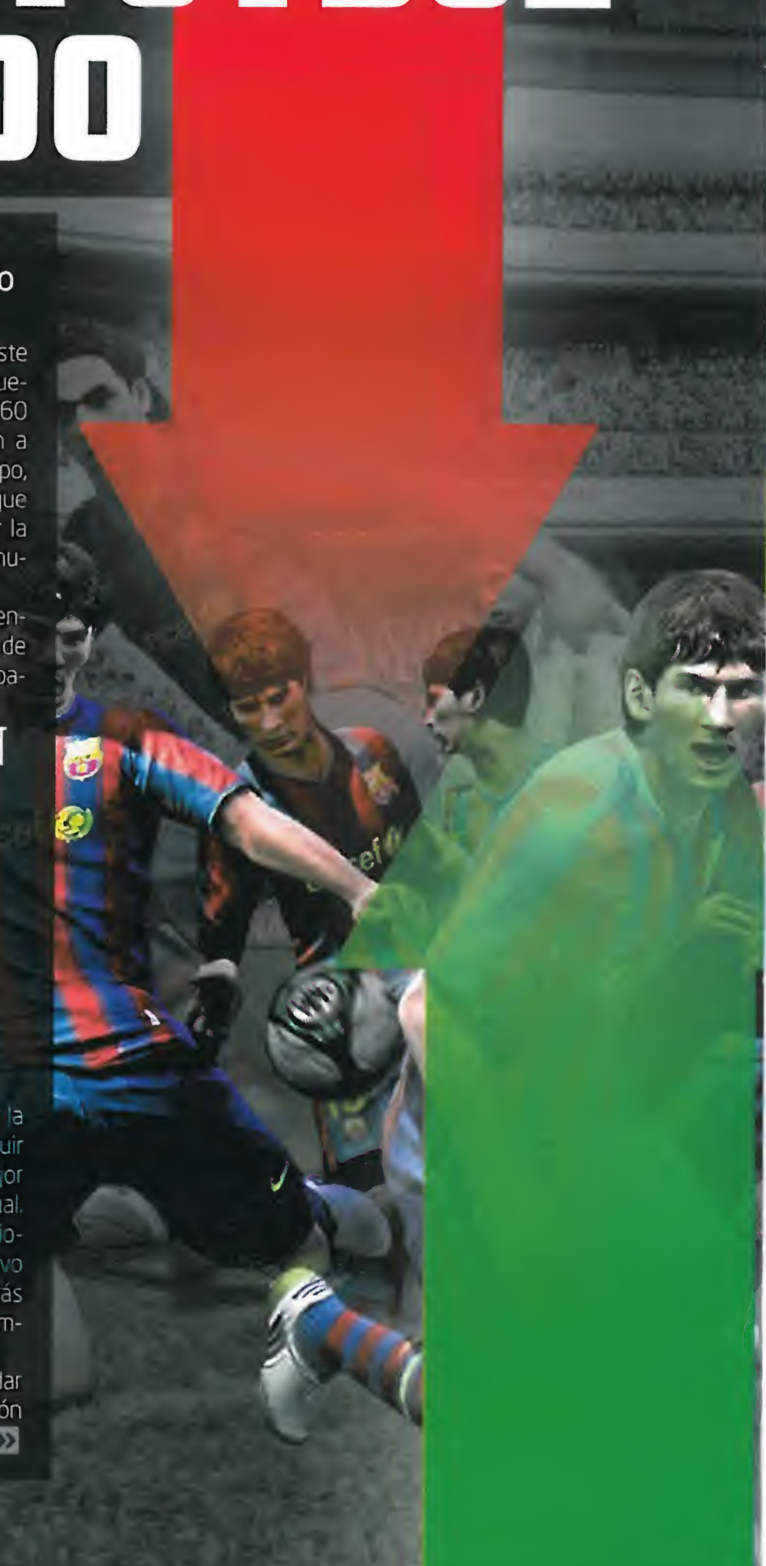
Pro Evolucion Soccer 2011

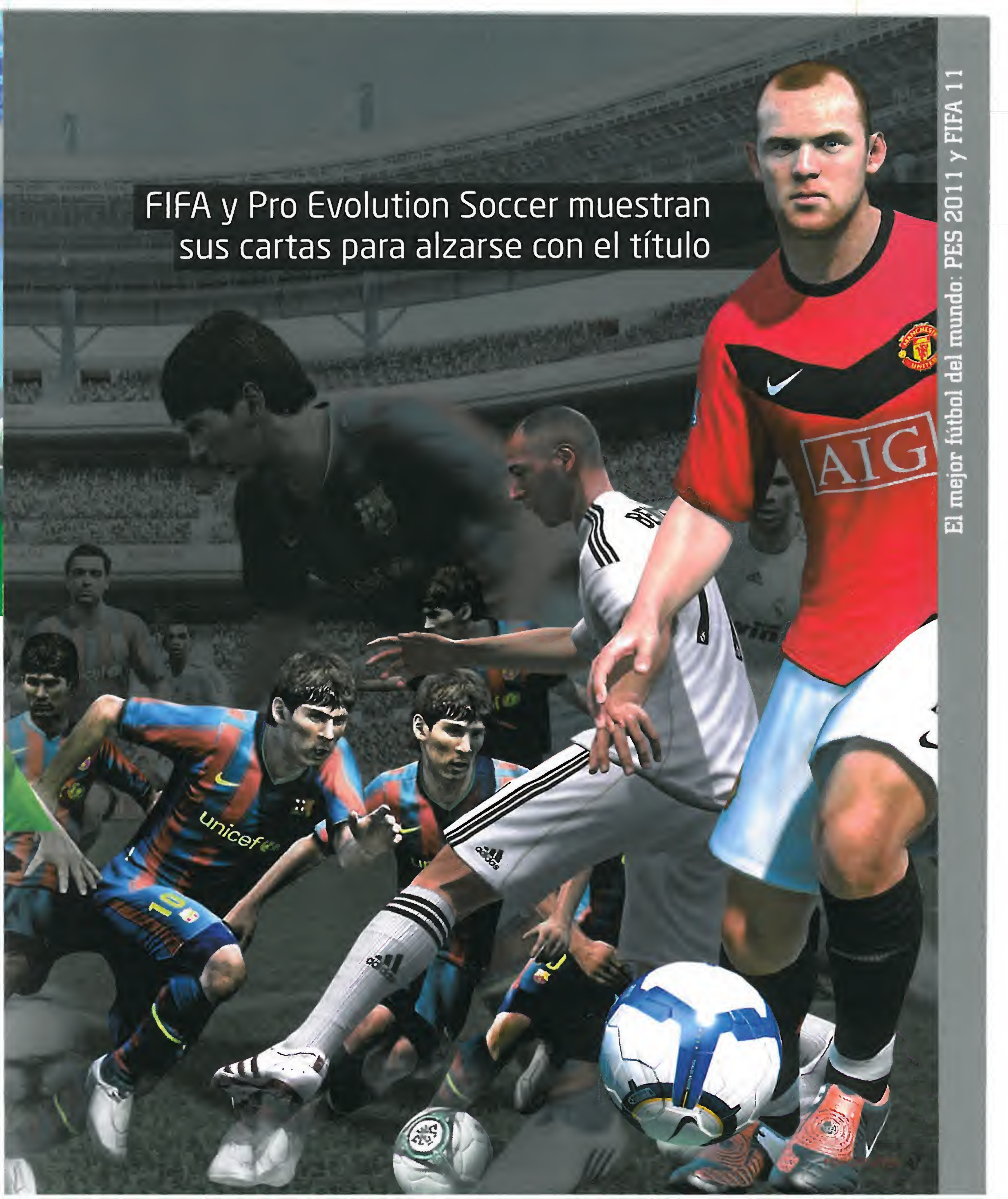
La situación de la franquicia de Konami es difícil. Hasta hace tan sólo un par de años se trataba de la saga líder en este segmento de juego. Sin embargo la nueva generación de consolas (Xbox 360 y PS3) no le han sentado nada bien a Shingo 'Seabass' Takatsuka y su equipo, cosechando severos varapalos en lo que respecta a la crítica llegando a perder la posición dominante que tenían en muchos mercados.

Para tratar de cambiar esta tónica, la entrega que llegará este mismo otoño de PES será la del cambio. Desde la compañía japonesa se han propuesto renovar la saga desde sus cimientos para conseguir ofrecer de nuevo la experiencia mejor valorada en el mundo del deporte virtual. Estos cambios se cimentan en variaciones de su jugabilidad, que darán un nuevo toque a la saga sin que esta deje atrás ese 'feeling' tan característico que siempre les ha diferenciado de sus rivales.

FIFA 11 PARTE CON VENTAJA POR SER CONSIDERADO EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA HISTORIA

La premisa inicial y más importante es dar una mayor libertad al jugador con el balón en los pies. Esto se plasma tanto en »




FIFA y Pro Evolution Soccer muestran
sus cartas para alzarse con el título
El mejor fútbol del mundo: PES 2011 y FIFA 11
AIG
unicef



FIFA Y PES EN SUS EDICIONES 2011





Las licencias

Pro Evolution ha perdido en los últimos años las licencias oficiales de la mayor parte de ligas. La solución ha sido licenciar equipos individuales e incluir los jugadores reales. Además este año cuenta con la Champions y la Libertadores.

FIFA en cambio ha conseguido la exclusividad de las mejores competiciones, llegando a incluir incluso divisiones inferiores en las grandes ligas. Faltan algunos torneos, pero esto se soluciona usando nombres no reales para estos.





Comentarios

Carlos Martínez y Julio Maldonado 'Maldini' volverán a ser las grandes estrellas de los comentarios en Pro Evolution 2011. Se solventará además el problema de sonido que hubo en la versión anterior que hizo que sus voces no sonaran tan bien como debieron.

Manolo Lama y Paco González han conseguido crear un estilo único y asentarse de manera destacada entre los comentaristas de esta saga a nivel internacional. A pesar de los problemas de estos con su antigua cadena radiofónica, repetirán presencia en FIFA 11.





Los creadores

Shingo 'Seabass' Takatsuka y su equipo llevan trabajando en esta saga desde hace más de 10 años intentando en crear el mejor juego de fútbol. Saben que han perdido la primera plaza de este mercado "En la nueva generación FIFA ha realizado un mejor trabajo que nosotros". Van a intentar recuperarla con esta entrega de PES: "PES 2011 es la entrega de la saga más innovadora y arriesgada. Nuestro objetivo es conseguir una nueva categoría de diversión".

Andrew Wilson es uno de los responsables de que FIFA esté actualmente ocupando la posición dominante en el mercado del fútbol. "Hace varios años trazamos un plan para hacer el mejor simulador de fútbol. Ahora hemos llegado a ese punto, pero el trabajo a partir de ese momento de perfección se hace incluso más intenso, gracias a nuestro afán de superación." Sobre el futuro espera "apoyar todas las plataformas que nos gusten, y ayudar a los usuarios a interconectarse."





Opciones

Aunque hasta ahora no se han revelado excesivos detalles de lo que sera este PES 2011 fuera del campo, sí que podemos atisbar un par de características de lo más interesantes. En primer lugar vuelve el selector de velocidad para el juego. Por otro lado la liga Master recibirá una mejora, dotándola de opciones de juego online.

La base de esta nueva entrega será muy similar a la que hemos visto ya, con un elevado número de torneos y ligas. Si acaso se pretende añadir un extra de personalidad a los futbolista clave, para hacerlos más reconocibles y, además, se permitirá personalizar los cánticos de las aficiones con nuestras propias pistas en MP3.



PES 2011

LA BARRA DE POTENCIA acompañará al jugador que estemos controlando en todo momento, incluso con los pases cortos.

» los pases, como con los regates. Los primeros reciben un nuevo tratamiento que nos permite apuntar con mucha mayor precisión al punto que queremos lanzar el balón, llegando hasta el extremo de poder diferenciar entre los pases al pie izquierdo o al derecho. Los regates por su parte toman una importancia renovada en *PES 2011*. Parte de la culpa es la implementación real de un sistema de 360 grados para controlar a los jugadores, pero también a la inclusión de un stick dedicado a este menester, y a las especiales características de los jugadores estrella, ahora con sus movimientos característicos. Lo cierto es que es impagable ver como Messi se mueve casi de la misma manera que en la realidad, con toda la explosividad y maestría de sus quiebros.
También se ha retocado la mecánica de contacto entre los jugadores, dando más importancia al equilibrio y características de los deportistas en liza. Si somos demasiado impulsivos podemos llegar al extremo de cometer una falta e incluso de ni siquiera conseguir molestar al delantero si no realizamos el movimiento adecuadamente. Éste era uno de los puntos que más quejas había recibido de los jugadores, por lo que parece que en esta ocasión la desarrolladora sí está escuchando las críticas a su título.
Esto se ve también en los cambios implementados a saques de banda, tiros libres o incluso los saques del portero, ahora de verdad con libertad para apuntar donde y como queramos. También el sistema táctico se ha retocado, facilitando la tarea a aquellos menos duchos en cuando a la estrategia deportiva al sugerir formaciones en función del estilo de juego que queramos para nuestro equipo. El interfaz creado para esta ocasión se asemeja al de una pizarra o incluso una pantalla táctil,



Desvirgamos Konami

La central de Konami en Tokyo es un rascacielos en el que se condensan todas las ramas del negocio de la multinacional japonesa. Y es que la compañía en el país nipón tiene un amplio rango de actividades, no todas relacionadas con el ocio electrónico (gimnasios, cine, juegos de azar, etc...)
En la parte del edificio dedicada al crear videojuegos se agrupan más de 200 profesionales entre los que destacan figuras del mundillo como Shigeru Kojima o el propio Seabass. Hemos sido los primeros periodistas en visitar estas oficinas después de que Konami decidiera mudarse desde su anterior emplazamiento. El marco perfecto para mostrar el PES que supondrá su recuperación.

PES2011





PES 2011 INTENTARÁ NIVELAR LA BALANZA DEL FÚTBOL VIRTUAL

una manera más natural de presentar las opciones de juego.

FIFA 11

El proceso que comenzó con FIFA 07 llegó con la entrega lanzada en 2009 al colofón de la evolución futbolística. ¿O no? Parece que el plan original se ha modificado y según palabras de Andrew Wilson, Director de EA Vancouver "alcanzar la perfección es lo fácil, lo complicado viene después". De este modo se han planteado como mejorar lo ya existente y la realidad les ha dicho que todavía quedaban cientos de cambios que hacer.

Han sido meses de preguntas a fans y de testeo interno, pero *FIFA 11* tendrá más de un centenar de cambios a su jugabilidad. Los objetivos en este caso han sido mejorar el sistema de pases, el modo manager, las opciones online y la representación de los jugadores de los mejores equipos. De esta forma, lo que podría haber resultado ser una simple »



EL APOYO DE LOS FANS EN FIFA 11

Escuchando a los usuarios

Las bases de la jugabilidad en FIFA 11 están ya asentadas merced al trabajo realizado por el equipo de desarrollo desde 2007. Sin embargo el proceso de perfeccionamiento de la saga no acaba y por ello se están incluyendo más de 100 mejoras diferentes, extraídas tanto de comentarios externos (foros, emails, sugerencias directas...) como fruto del proceso de testeo que la propia empresa realiza. De este modo se están optimizando detalles como la IA del portero, el posicionamiento de los jugadores sobre el campo, las animaciones, el sistema de contacto entre jugadores, la presión defensiva, el pase manual...

LOS JUGADORES DE FIFA 11

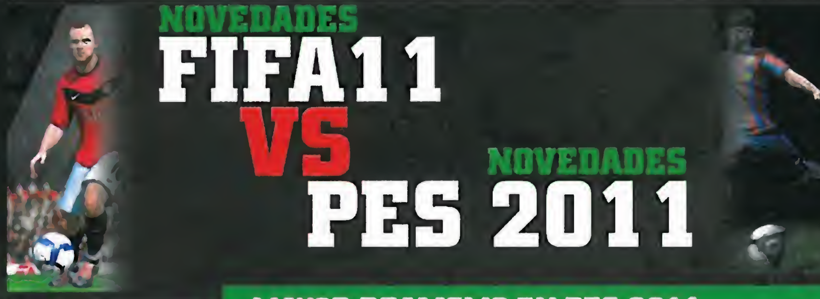
Parecidos de jugadores mejorados

Uno de los detalles que el equipo de EA Sports en Vancouver siempre han considerado inferior en sus juegos respecto a la competencia es el parecido de los jugadores con sus homónimos reales. Por eso en esta ocasión han partido de cero, llegando incluso a utilizar 7 días de trabajo en crear las cabezas de los jugadores más importante. Pero esta no es la única novedad, puesto que se han multiplicado también los tipos de cuerpo distinto, e incluso los movimientos (animaciones faciales incluidas) también tratarán de adecuarse a lo que podemos ver en nuestros televisores cada fin de semana.

LOS PASES EN FIFA11

Nuevo sistema de pases

Lo que en EA llaman 'pases ping-pong' es considerado el mayor problema de la última entrega de FIFA. Traducido a nuestro idioma, se refieren a la habilidad de los jugadores de dar un pase perfecto independientemente de la posición de nuestro cuerpo u otros factores externos. El único atributo importante era la habilidad para dar pases. Eso se acabó, y por ello se ha implementado el mismo sistema que se aplica a los tiros. De esta manera, cada pase de nuestros jugadores dependerá de la presión rival, la posición en el campo, la fuerza del pase... Más de cien variables diferentes para volver más realista aún al título de EA Sports.



MAYOR REALISMO EN PES 2011

Libertad sobre el campo

El sistema de pases de Pro Evolution Soccer 2011 es completamente nuevo y se cimenta en una libertad recién estrenada que promete deleitar a los jugadores más creativos. Ahora incluso los pases rasos dependerán de la dirección que le demos con el stick, además de utilizar una barra de potencia como si de un tiro o un pase largo se tratara. De esta manera podremos desarrollar las jugadas sin las restricciones de un sistema de ayudas, consiguiendo verdaderas obras de arte sobre el césped. También se ha cambiado la localización del medidor de potencia, ahora situado debajo del jugador que controlemos.

CONTROLES DE PES 2011

Más posibilidades

Para intentar igualar las posibilidades entre defensores y atacantes se ha incluido un nuevo sistema defensa, que permitirá a los jugadores aguantar la entrada mientras achican espacio al rival con el balón. De igual manera el repertorio de movimientos ofensivos también se ha aumentado, con un sistema de regates en el stick analógico derecho,detalle que recuerda inevitablemente al usado en la saga FIFA. Sin embargo la ejecución de las fintas es diferente, dependiendo de tres esquemas movimientos predefinidos (L2+ derecha por ejemplo), siendo clave el momento en que elijamos realizar el movimiento.

APARIENCIA DE PES 2011

En busca del fotorrealismo

En las últimas entregas se ha dicho que el fútbol de Konami estaba por debajo de su competidor directo, sin embargo la gente bajo el mando de Shingo 'Seabass' Takatsuka se está poniendo las pilas para mejorar el aspecto de su juego. Basándose en foto reales trabajan el sistema de iluminación y los parecidos de los jugadores. El acento a la hora de humanizar a los grandes protagonistas viene de la mano de sus ojos, que ahora seguirán al balón o a otros jugadores. También se han incluido un gran número de nuevas animaciones, realizando más de 1.000 capturas de movimiento que consiguen que incluso Messi se mueva como su homónimo real.



FIFA 11 NO SE CONTENTA CON LA PERFECCIÓN ALCANZADA DE SU PREDECESOR, INCLUYENDO MÁS DE 100 CAMBIOS A SU JUGABILIDAD

» secuela continuista, que actualizara los contenidos y poco más, se convierte en un paso más hacia la perfección en la representación del fútbol virtual.
El cambio será más jugable que visual, aunque notaremos una evolución en la presentación. Habrá nuevos movimientos característicos de los jugadores franquicia (incluso para celebraciones), una nueva mecánica para las disputas de balón, la inclusión de nuevas posibilidades a la hora de crear cada modelo de jugador para que se adapten a los distintos cuerpos de cada futbolista del mundo (con más de 130 opciones de base), una mejora en el sistema de iluminación dinámica, animaciones faciales de gran detalle (hasta mostrando las arrugas del entrecejo) que pueden llegar al extremo de ser únicas para determinados jugadores...
Una vez con el balón en los pies, notaremos que el ritmo de juego se ha ralentizado, merced al nuevo sistema de pases, que nos exigirá mayor precisión y control sobre nuestro juego. El objetivo es dotar de mayor profundidad a cada partido, dando más importancia a la táctica y dando una impresión más cercana a la realidad.
Parte importante de esta ecuación es la inteligencia artificial de compañeros y rivales. Los jugadores de FIFA 10 saben hasta donde podía llegar, pero también hay hueco para diversas mejoras. Es el caso de las ayudas en defensa. Ahora notaremos que el jugador que controlamos no es el único que defiende. Los jugadores achicarán espacios y seguirán marcajes como si estuvieran siendo controlados por nosotros. De igual manera se ha incluido un medidor de trabajo, que nos mostrará la implicación del jugador según la posición del balón (por ejemplo veremos cómo Alves baja a defender más despacio que Puyol o como Rooney lucha hasta la última bola en todo el campo).
pciones de juego.

El partido comienza en casa

La conclusión que podemos sacar de todo esto que os hemos mostrado es que una vez que acabe el verano nos espera una espectacular temporada de fútbol virtual. Abrirá la veda FIFA 11, a finales de septiembre. Pro Evolution 2011 se retrasará un poco más, llegando ya mediado octubre.
Mientras tanto nos queda el mundial de Sudáfrica, en el que esperemos que España consiga alzarse con el trofeo de campeón. En el caso que no lo consigamos, siempre podremos resarcirnos con un buen videojuegos y unos cuantos amigos en el salón de nuestros hogares. ■

PES 2011

SE HA TRABAJADO EN mejorar los parecidos y se han añadido más de 1.000 nuevas animaciones.

FIFA 11



NUEVOS MODELOS DE JUGADORES permitirán ver los partidos como si fueran reales.

RECORREMOS EL MUNDO EN BUSCA DEL MEJOR FÚTBOL



FIFA11 - EA, VANCÚVER (CANADÁ)

Un gigante con oficinas por todo el mundo

Electronic Arts es un estudio con un marcado carácter internacional, y muestra de ello son sus oficinas distribuidas por gran parte de los paises desarrollados. Tiene estudios de desarrollo en Canadá, Estados Unidos, Suecia, Inglaterra, Singapur... Incluso en nuestro país podemos encontrar un reducto de testeadores y programadores de varias nacionalidades. La empresa tiene más de 8.000 empleados a nivel global.



PES 2011 - KONAMI, TOKIO (JAPÓN)

Una pequeña revolución en su género

Una de las grandes del mundo del videojuego, sigue resistiendo los embites del mundo occidental gracias a su excelente trabajo con saga como Metal Gear, Contra o Castlevania.
Fundada en 1969 en Osaka (Japón), su nombre significa 'ola pequeña' (de ahí su logotipo). Actualmente tiene su sede en Tokio, aunque esta no es más que una de sus oficinas que se extienden por América, Europa y Asia. Es la cuarta compañá desarrolladora del país del sol naciente.

La cuna de EA Sports

Construido en 1991, este complejo es uno de los mayores centros de desarrollo sobre la faz de la tierra. Entre las paredes de sus edificios trabajan más de 1.300 empleados, estudian algunos centenares de estudiantes e Incluso hay espacio para una cancha polideportiva de cesped artificial, arena y cemento.
Este pequeño cuartel general cuenta en estos momentos con tres grandes edificios, dos dedicados al desarrollo y uno utilizado en exclusiva para las Intensivas sesiones de capturas de movimiento de los títulos que este estudio lanza cada año. Se trata del estudio de este tipo de mayor tamaño en todo el mundo, con más de 5.000 metros cuadrados de espacio. Todos los títulos de EA recientes han pasado por sus paredes, y tan sólo el año pasado este estudio recogió más de 550.000 segundos de animaciones útiles para los productos editados por Electronic Arts. Aún hay en proyecto una tercera fase, que aumentará aún más la capacidad de producción del gigante canadiense.
Entre los títulos que han salido de este emplazamiento podemos citar sagas tan famosas como FIFA, NBA Live, Fight Night o NHL. Actualmente están desarrollando simultáneamente más de 10 títulos, algunos de ellos no anunciados. Quizá durante el E3 conozcamos más detalles de algunos de ellos.



MÓNTATE... OTRO MUNDIAL

Si quieres montarte un Mundial alternativo, todas las paltaformas te ofrecen posibilidades. Igual tienes que tirar de imaginación, pero prueba opciones.

Para organizarte un Campeonato de fútbol en casa sólo necesitas un poco de imaginación porque existen un montón de juegos que te dan la posibilidad de, al menos, enfrentar a dos equipos en un duelo. Con eso, da igual que uno se llame Brasil o Villarreal B, la cuestión es que permita que nos enfrentemos a otro equipo. Todas la plataformas, incluída iPhone o DSiWare, incluso Minis de PSP Go, tienen opciones, juegos descargables o de los que todavía tienes que ir a comprar a la tienda. Juegos de acción, más arcade, de rol, de preguntas y respuestas, juegos de gestión táctica y juegos que requieren más o menos habilidad con el control. De los frenéticos juegos de toma y daca de *FIFA 10* a la táctica de *PES 2010* para Wii, pasando por un *Real Football 2010* en DSi que requiere de toda nuestra pericia. De todo un poco. ■



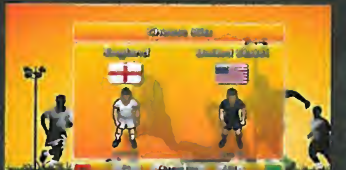
CAMPEONATO DEL MUNDO DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010

El potencial de FIFA 10 se ha trasladado a la competición por selecciones nacionales. Incluye los 199 equipos de la fase de clasificación e increíbles modos multijugador. En PS3 pueden jugar hasta 7 jugadores y en Xbox 360, 4 en la misma partida offline y, en ambas, hasta 20 online.
Plataformas: **PS3, Xbox 360, PC/Wii/PSP/iPhone**



FIFA ONLINE

Se trata del primer juego que Electronic Arts hace en exclusiva para PC y descargable. Basta con registrarse en la página y empezar a jugar recreando la Copa del Mundo. Lo mejor del juego es que no sólo se limita al mundial, sino que cuenta con 28 ligas, 500 equipos y 15.000 jugadores para crear el equipo de tus sueños.
Plataformas: **PC** / Precio: **Gratis**
http://fifa-online.easports.com



PURE FOOTBALL

Fútbol físico y de mucha acción es lo que que transmite este juego desarrollado por Ubisoft Vancouver. Incluye 230 jugadores, 17 equipos internacionales y 17 jugadores 'leyenda'. Además de jugar con tus ídolos puedes optar por crear tu propio jugador guerrero para estos partidos de cámara al hombro.
Plataformas: **PC, PS3, Xbox 360**



SENSATIONAL WORLD SOCCER

Tratando de rescatar toda la esencia de los juegos clásicos de fútbol en 2D, este Sensational World Soccer para PC y Mac nos deja competir en un campeonato mundial con 32 equipos internacionales a nuestra disposición y hasta con un modo multijugador. Guárdate las mejores jugadas para verlas cuando quieras.
Plataformas: **PC, Mac** / Precio: **6.99$**



SFG SOCCER: FOOTBALL FEVER

Un seis contra seis con un estilo arcade rapidísimo que permite todo tipo de maniobras y jugadas de hasta 4 jugadores en un mismo ordenador o consola. Incluye un pequeño sistema de desarrollo de los jugadores con elementos de juego de rol. Frenético y muy colorido.
Plataformas: **PC y Xbox Live**/ Precio: **9.99 libras**

PES 2010

El juego de Konami en su versión para la plataforma portátil de Apple ha sido creada por un estudio de París que ha querido matizar que el control, la inteligencia artificial y la física son los elementos que hacen que PES 2010 para iPhone esté muy por encima de otros juegos de futbol en esta misma plataforma.
Plataformas: **iPhone** / Precio: **6.99$**



SOCCER SUPERSTARS

Un sencillito juego de fútbol para el iPhone con gráficos anime y un toque rolero que te permite ir personalizando a los jugadores a medida que vas progresando en alguno de los cinco modos disponibles: Exhibition, My League, Season, Cup y Dramatic Mode. Las críticas dicen que el control es algo flojete.
Plataformas: **iPhone** / Precio: **4.99$**
www.gamedevil.com



REAL FOOTBALL 2010

Aunque ya hemos disfrutdo antes de este simulador en otras plataformas y es especialmente destacable la versión para iPhone del juego, la versión de DSi incluye la posibilidad de personalizar el balón con fotos. Por lo demás, el juego cuenta con 8 ligas y 245 equipos para que te montes un campeonato a tu gusto.
Plataformas: **PC, Mac** / Precio: **6.99$**



FOOTBALL MANAGER 2010

Si lo que a ti te va es mas la gestión, tu juego es un Football Manager y el de este año, que se estrena en versión portátil para iPhone (también sale para PSP) cuenta con muchísimos detalles que facilitan la labor de gestión gracias a la acumulación de información. Además, se pueden ver los partidos animados.
Plataformas: **PC, Mac /PSP/iPhone**



PC FÚTBOL LIGA TRIVIA

Unas 10.000 preguntas son el reto. El juego de Korner Entertainment es un título de preguntas y respuestas exclusivamente sobre fútbol. Una de las modalidades representa un partido de fútbol con todos los lances del juego pero que se desarrollan en función de las respuestas.
Plataformas: **PC** / Precio: **9.95€**



FIFA 2010

Aunque salió para todas las plataformas, si hay que destacar uno es la versión next-gen o lo que es lo mismo en PS3 y Xbox 360. Puedes montarte el torneo que quieras y es, sin ninguna duda, el juego de fútbol más valioso del año, con permiso de Pro Evolution Soccer 2010, que se quedo a las puertas de convertirse en un excelente juego.
Plataformas: **PC, PS2, PS3, PSP, Wii, X360, DS, Mob, iPhone**



PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Como ocurre con FIFA 10, salió en todas las plataformas (acaba de hacerlo en iPhone), pero nos quedamos con la de Wii. Es el exponente de innovación más claro que hay en juegos deportivos usando el mando de Nintendo. Las posibilidades en los modos multijugador superan, incluso, a la de las consolas 'grandes'.
Plataformas: **Wii** / Precio: **26.95€**



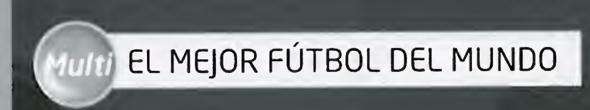
ESCUELA DE CAMPEONES

Con el legendario Pelé como entrenador y profesor dentro de la academia Brightfield, tendrás que labrarte un futuro como jugador de fútbol en este título de Wii que es más un juego de rol con pruebas de fútbol que un puro simulador de fútbol. Te sorprenderán algunos personajes del universo Ubisoft como Altair o Fisher.
Plataformas: **Wii** / Precio: **29.95€**



FIFA SUPERSTARS

FIFA ha llegado a Facebook, de la mano de EA y la compañía Playfish. Se trata de un manager de fútbol de lo más completo y está integrado en la popular red social de manera genial. Crea tu equipo, compra jugadores de la base de datos de FIFA y compite con tus amigos del Facebook en tus propias ligas. Genial.
Plataformas: **Facebook** Precio: **Gratis**
www.playfish.com



CÓMO VIVIR EL MUNDIAL DESDE TU CONSOLA Y PC

Si crees que la consola es un obstáculo entre tú y los resultados de la Copa del Mundo es que no te has planteado las posibilidades que da cada plataforma para informarte del Mundial

Encender la consola o el ordenador, cualquiera de las plataformas, es el primer paso hacia la información. Si crees que sólo sirven para jugar estás muy equivocado. Por un lado el PC seguro que es el principal punto de acceso a Internet que tienes en casa (o en la oficina) y acceder a la información es tan sencillo como hacer click en tu página de deportes favoritas (la nuestra es www.marca.com). Por otro lado están las consolas que, paradójicamente, cada vez ofrecen más posibilidades para dejar los juegos de lado y acceder a zonas de información propias o externas a través de navegadores o canales de noticias. Sacar el máximo provecho a estas herramientas te permite que al mismo tiempo que se juega la final, tu puedas acabarte otra vez *God of War 3* o *Super Mario Galaxy 2* y, sin apagar la consola, te enteres del resultado. ■



Noticias al día en Wii

El Canal de Noticias de Wii puede convertirse en un periódico deportivo si seleccionas los Deportes como tu interés prioritario. Para que tu Wii pueda acceder a los resultados actualizados de los partidos tienes que tener la consola conectada a Internet. No es complicado y es gratis. Una vez la tengas conectada hazte con el Canal de Noticias y personalízalo.





EA informa vía PSN

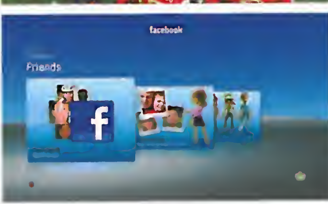
Una de las ventajas de conectarse a la PSN (con Xbox Live también funciona) es que al jugar al juego de EA Copa del Mundo de la FIFA Sudáfrica 2010, los principales titulares del día van apareciendo en la parte inferior de la pantalla. Además de los titulares se informa sobre resultados, goleadores y lesionados. Lo único que necesitas es tener el juego y un programa de conexión a Internet para tu consola.





FIFA y Xbox 360, mejores amigos

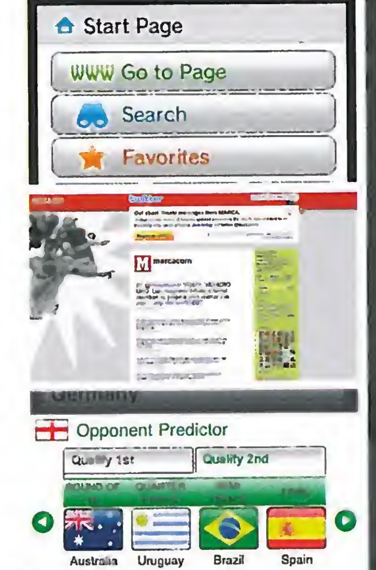
Xbox 360 te ofrece la posibilidad de conectarte a Facebook y, claro, en Facebook puedes buscar la página oficial del mundial introduciendo FIFA Worldcup sudafrica 2010 en el buscador. Otra opción es que busques la página en Facebook de Marca.com y estés al tanto de todas las actualizaciones del portal a través de tu Xbox 360 y sin tener que cambiar de canal de la tele.





Visita tu sitio de noticias con DSi

Aún te queda un rato para llegar a casa y consigues conectarte a una red abierta (pongamos que estás en un sitio con WiFi gratis como la biblioteca de la universidad) con tu Nintendo DSi. Ve a la tienda y descarga el browser (navegador) para DSi y luego, ya sabes, a tu sitio de noticias preferido. Vale, se ve pequeño, pero no me digas que no te puede salvar la vida en la biblioteca mientras estudias.





'Tuitea' con PSP Go

Quizá haya llegado el momento de utilizar el navegador de la PSP Go para ir a la web de Twitter.com (su versión móvil se adapta de lujo) y empezar a seguir a un amigo futbolero que te ponga al día de los resultados de los partidos o, incluso, seguir a un cronista deportivo, un periódico o, incluso, algún fan que relate los partidos desde la grada en algún estadio de Sudáfrica. Para esto se inventó el microblogging.



Goles en iPhone

Como en cualquier otra materia, la proliferación de aplicaciones para iPhone relacionadas con el Mundial es enorme. no va a tener problemas en encontrar una que te sirva para seguir a tu equipo, compararlo con otros, hacer el seguimiento de tus jugadores preferidos y enterarte de quién ha marcado. Muchas de ellas son gratis.

En el PC, Internet y TDT

Seguro que no necesitas muchas indicaciones para saber cómo disfrutar al máximo del mundial en tu PC. Por un lado métete en las páginas web de Cuatro y TeleCinco para vivir en directo de las retransmisiones de los partidos. Si no tienes conexión a Internet (?), tienes una oportunidad: sintonizadores TDT USB o incluso alguna tarjeta sintonizadora para el PC de la vieja escuela.



MONITOR TFT HP 23" WC291AA

En PC City puedes renovar el monitor de tu PC para hacerte con uno de 23", con resolución 1920x1080 a 60Hz. Este modelo de HP cuenta con modos QuickView y HP Power Sound.
199 €



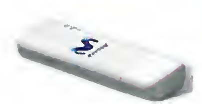
Monitor LG M197WDP-PC 18,5" TDT

LG te ofrece un monitor de 18,2 pulgadas con el TDT integrado para que sólo te toque enchufarlo a la antena de casa. Lo puedes encontrar en El Corte Inglés y es un LCD con formato 16:09 y tecnología Digital Fine Contrast Ratio. **189 €**



SINTONIZADORA TDT AVERMEDIA

AVerTV Volar Black HD es un sintonizador de TDT en formato USB. El USB incluye una antena doble plegable para una máxima recepción y facilita su uso con ordenadores portátiles ofreciendo toda la TDT en cualquier lugar. Lo encuentras en PCCITY por **26,99 €**.



MÓDEM USB 3G

Cualquier proveedot de telefonía móvil (movistar, Yoigo, Vodafone, Orange,...) cuenta con módems de tecnología 3G en formato USB. Permiten que te conectes a internet desde cualquier lugar. Los ofrecen gratis, pero van ligados a planes de Internet móvil. **0 €**



ALTAVOCES 2.1 LOGITECH Z-2300

Ya sea para seguir los partidos en retransmisión televisiva por Internet o radio por internet, necesitas un sistema de altavoces como este Logitech estéreo a 200 vatios. Cuenta con certificación THX que garantiza un sonido de altísima calidad. Puedes encontrarlos en PC City por **179 €**.



PROYECTOR SAMSUNG SPM200

Si lo que quieres es disfrutar con tus colegas, no hay nada como un proyector para ver los partidos. En www.proyectorbarato.com puedes encontrar estre Samsung por **455 €**.







... Y POR LA TELE ¡HASTA EN 3D!

La opción de la tele es la más clásica, pero este año viene un Mundial con innovaciones: alta definición, 3D, retransmisión vía web,...

Sólo pasa una vez cada cuatro años y es justificación suficiente para hacer un 'upgrade' a la tele del salón. Vale, acabas de comprar una que pasaba del HD REady al Full HD y lo de comprar una tele para ver los tiros de Cristiano Ronaldo en 3D se sale de presupuesto, lo entendemos. Sin embargo, hay opciones para todos los bolsillos y para cada una de las situaciones. Si quieres tres dimensiones, Samsung tiene una línea de televisores para ello. ¿Que todavía no has pasado al Full HD y te has hecho con el descodificador iPlus de Canal + Liga para ver el fútbol en HD? Hay opciones. Si lo que quieres es poder invitar a los colegas a verlo a lo grande o poner tele nueva en la cocina, hay tele para ti. ■





SAMSUNG UE 46 C8000

Con un marco en plata y cristal, esta pantalla de la serie C8000 llega a las 46" y ofrece la posibilidad de emitir imágenes en 3D e, incluso, de convertir 2D en 3D de forma muy sencilla. Cuenta con un sistema de 240/200 Hz y una aplicación llamada Internet@TV que te permite navegar por a red sin tener que acudir al ordenador, desde la tele.
La puedes encontrar en **Saturn** por **2.161 €**



PHILIPS 40 PFL 8605H

La de Philips es una opción de ir al 3D de Alta DEfinición algo más barata. También es en 40", una pantalla algo más pequeña. Cuenta con tecnología Perfect Pixel HD para disfrutar de las emiciones en HD y Perfect Natural Motion que elimina todo tipo de estelas cada vez que hay un movimiento en pantalla. Cuenta con NET TV (internet) y un sistema de luz de ambiente llamado Ambilight spectra 2.
La puedes encontrar en **Saturn** por **1.669 €**



SONY KDL 40 EX600

Ya sin tecnología 3D, pero todavía con HD, la televisión de Sony de 40" (101 cm) es una opción interesante por precio, ofreciendo hasta 1920x1080p de resolución. Cuenta con sensor de ambiente y la puedes encontrar en **Pixmania** por **829 €**



LG LED 22LE3300

La opción más barata es el televisor LED de 22" de LG Electronics. Alta definición en tan sólo 22", una opción que incorpora TDT en el propio televisor y una resolución de 1336x768 pixeles.
La puedes encontrar en **Pixmania** por **319 €**.

NO TE PIERDAS LO MEJOR DEL MUNDIAL

SELECCIÓN ESPAÑOLA

FASE DE GRUPOS

Durban
16 de junio
16:00
Telecinco

Johannesburgo
21 de junio
20:30
Telecinco

Pretoria
25 de junio
20:30
Telecinco

OTRAS SELECCIONES

FASE DE GRUPOS

Ciudad del Cabo
11 de junio
20:30
Canal + Liga

Johannesburgo
12 de junio
16:00
Canal + Liga

Ciudad del Cabo
24 de junio
20.30
Canal + Liga y Cuatro

Ciudad del Cabo
14 de junio
20:30
Canal + Liga

Port Elisabeth
15 de junio
16:00
Canal + Liga

Durban
25 de junio
16:00
Canal + Liga

MARCA.COM MARCA MARCA

INFORMACIÓN ELABORADA por Marca.com



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

XBOX 360

MP CRACK

XBOX 360 ESPECIAL CRACKDOWN 2 + JUEGO

› ¡Menudo plato fuerte el de este mes! Nada más y nada menos que esta Xbox 360 Elite Edición Especial Crackdown 2 que ves en la imagen. ¡Y te regalamos también el juego!





› **FE DE ERRATAS**: En el texto adjunto al sorteo de la Edición Especial de Final Fantasy XIII del número anterior se incluían algunos extras que no aparecen en dicha edición. Lo que en realidad incluye es lo siguiente:

› El juego

› Un CD con varios temas de la banda sonora

› Un libro de arte de 48 páginas

› Tres láminas de arte

› Una pegatina con la marca de Paals

Sentimos las molestias.

ALPHA PROTOCOL

5 ALPHA PROTOCOL PS3 + LECTOR SIM

MP ALPHA

› Una gran oportunidad para jugar a este título mezcla de rol y acción en el que cada acción que realices tiene su consecuencia en el juego. Sorteamos 5 packs del juego para PS3 más un lector de tarjetas SIM que te permitirá gestionar tus contactos de móvil más secretos.

Envía **MP ALPHA** al **25900***
o
MP ALPHA SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

CARGADORES DE MANDOS DE PS3

5 CHARGING STATION DELUXE PARA PS3

MP CHARG

› La mejor manera de cargar tus mandos. Hasta cuatro Sixaxis o Dualshock 3 puedes recargar a la vez con el 5 Charging Station Deluxe para PS3. Permite la carga por USB o enchufe y puedes hacerlo con la consola encendida o apagada. Ya no tendrás que volver a enchufar el cable a tu PS3. Mejor siempre en inalámbrico, ¿verdad?



Envía **MP CHARG** al **25900***
o
MP CHARG SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestion de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS

5 PRINCE OF PERSIA WII + CAMISETA

MP POP

› *Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas* también ha llegado a Wii. Y nosotros regalamos cinco packs de juego más camiseta. Plataformas y acción con el control único que ofrece la consola de Nintendo. Regresa a Oriente y vive la gran aventura del príncipe más famoso del mundo de los videojuegos.



Envía **MP POP** al **25900***
o
MP POP SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

5 DEAD TO RIGHTS X360 + CAMISETA

MP DTD

› Y también sorteamos cinco packs de *Dead to Rights: Retribution* para Xbox 360, cada uno con una camiseta incluida. Jack Slate y su perro Shadow han vuelto a Gran City para acabar con el crimen. Un título de acción en tercera persona que recuerda mucho a los clásicos y la mejor entrega de la saga.



Envía **MP DTD** al **25900***
o
MP DTD SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a qué preocupa a Activision de su Blur para estar dándole tan poco bombo.

Mondo Píxel tiene un nuevo tentáculo. Se llama Mondo Píxel PG y está en librodenotas.com/mondopixelpg.



JOHN TONES
El responsable de todo esto

COMICS: DEMASIADO QUE APRENDER

Hace poco sufrí, y no poco, con la desastrosa película de Kick-Ass, basada en el soberbio tebeo de Mark Millar y John Romita Jr. Independientemente de paletadas como andar plagiando cosas que Chuck Norris hizo con mucha más gracia hace 25 años, la película no termina de decidirse, para mal, entre lo grotesco, lo realista, lo humorístico y lo trágico. Un equilibrio que el cómic mantenía con pulso exquisito gracias al excelente y muy personal dibujo de John Romita Jr., siempre mezclando lo caricaturesco y lo naturalista. Pero hay otra cosa con la que Kick-Ass no puede competir, y es que a estas alturas, los comics se han convertido en un medio mucho más atrevido, exquisito y arriesgado que el cine.

Dedicando este mes Mondo Píxel a las adaptaciones y sus secretos, reviso la montaña de tebeos pendientes que tengo junto a la mesa. Hay de todo: cómic europeo, americano, comercial, independiente, de género o inclasificable. Y me pregunto cuánto tardarán los videojuegos en inspirar a los comentaristas afirmaciones como la que hago yo ahí arriba. Teniendo el potencial que tienen, miro una industria y la otra y se me cae el alma a los pies. ¿Cuándo habrá videojuegos con personalidades creadoras comparables a las de Tardi, Robert Crumb, Garth Ennis o David Sánchez? ¿O vamos a dejar que nuestro potencial para disparar emociones se marchite como el de las películas, y tengamos que inventar chorraditas como el 3D para levantar el interés del público?
Eh, espera un momento...

A LA RICA FRITANGA

EL SECRETO DE LAS ADAPTACIONES

Prince of Persia, la película, vuelve a poner sobre la mesa el peliagudo tema de las adaptaciones de videojuegos al cine. ¿Se deben hacer?, ¿Mejor pasamos?, ¿Cuál es la receta?

Es inevitable que el fan de los videojuegos en general y de la mítica saga *Prince of Persia* en particular salga de su reciente adaptación a manos de Mike Newell algo decepcionado. No es que la película esté mal, pero para una serie de videojuegos que aportaba unos cuantos detalles que la distinguían de la típica aventura cinematográfica oriental, parece que han hecho todo lo posible por convertir el film en... la típica aventura cinematográfica oriental. Los matices que residían en las esquinas de los juegos (el lado oscuro del príncipe, ya presente de forma simbólica en la primerísima entrega de 1987), la churrigueresca manipulación temporal... una pena, en fin, que la película haya decidido atontar una saga bien escrita y mejor ambientada con una película plana y sin aristas.

Porque... ¿qué hace grande a una adaptación de un videojuego? Sin pensar demasiado, todos los buenos ejemplos que se me ocurren no son adaptaciones de títulos concretos. Por ejemplo, Crank es una soberbia adaptación del espíritu cabra de *GTA*, y una ignota película de terror hongkonesa de 2001, St. John's Wort (aquí titulada La flor de la venganza) es el mejor survival horror cinematográfico que he visto. El secreto, posiblemente, está en absorber no solo un puñado de constantes visuales, que eso lo hace con maña este *Prince of Persia*, sino en reinterpretar el espíritu del original. Y eso ya es más complicado.

UWE BOLL

EL ANTICRISTO ADAPTADOR

La bestia negra a la hora de hablar de películas que adaptan videojuegos: Uwe Boll. Últimamente parece haber moderado su furia, pero tuvo una época de adaptar sin parar, con títulos nada desdeñables (In the Name of the King, Postal), cuando no realmente soberbios (House of the Dead). En cualquier caso, le partió la cara a un blogger español de nick "Oso". Sólo por ello, Mondo Píxel aprueba a Uwe Boll.



Después de un largo silencio, David aka Chaiko, nuestro experto en shooters, vuelve al bloguerío (*davidcatalina.com*)



AGÜITA CLARA
El pelico de Jake Gyllenhaal no hay quien lo arregle, con 'Eau de Persia' o sin ella



AL ROCÍO
Para respetar el rollo saltimbanqui, los responsables tendrían que haber mirado al cine de acción de Hong Kong de los ochenta. Pero claro....



CON CAPUCHA Y TODO
La cuestión del Príncipe Oscuro posiblemente lo dejen para una secuela sin Ben Kingsley con el ojo pintao. Una pena.



A VUELTAS CON LO MISMO

BAYONETTA, BAYONETTA Y BAYONETTA

Me preguntan en mi formspring (por cierto, para los que gusten: *www.formspring.me/johntones*) que si sigo ahí dale que te pego con *Bayonetta*, que ya vale, ¿no?. E igual es cierto: llevo meses alternándolo con otros juegos, volviendo una y otra vez a su robusta mecánica, a su gusto por el disparate y a su continuo compromiso con el abofeteo al espectador. Me gustaría desengancharme de *Bayonetta* de una vez, pero no es tan fácil: al fin y al cabo la culpa no es de ella. Es de la mediocridad del resto.

REVISTAS

RETRO GAMER: EL PARAÍSO DEL

En un viaje relámpago a Londres para currar, ejecuto mi habitual saqueo de tiendas de aeropuerto. Le echo un vistazo a unas cuantas revistas y acabo llevándome el último número de Retro Gamer, con portada de los *Prince of Persia* clásicos. No la leía desde que se agotó mi suscripción en su día, hará ya su buen par de años. Qué maravilla, es asombroso, sigue igual: una revista consagrada a los videojuegos antiguos (en algún caso prehistóricos), a todo color, con entrevistas exclusivas a gerifaltes de la industria... y que nunca existirá en nuestro país. Ni de broma. Doble sigh.

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



3D DOT GAME HEROES

PIXELES COMO PUÑETAZOS
Este entrañable homenaje a los action-RPG de antaño no es perfecto, pero para los estudiosos de la lo-fi aplicada a la tecnología punta es un auténtico caramelo...

METROID ZERO M GBA

VOLVIENDO A LOS ÓRIGENES
Lo reconozco. Siempre intento traer hasta aquí algún juego portátil, pero el panorama está desértico. Menos mal que Samus y sus secret origins están siempre ahí....



SÖLDNER-X 2 PSN

EL REGRESO DEL MATAMARCIANOS
De lo mejor de la Playstation Store, al menos. Con un ambiente más espacial, más Gradius, pero igual de exigente y desvergonzadamente difícil que su precedente.

GUWANGE ARCADE

Un artículo en Mondo Píxel me ha descubierto este extraordinario shooter de Cave de 1999 del que había oído hablar maravillas pero no había probado. Magnífico.

SPECTER SS PC

(*Specter Spelunker Shrinks*) Adictiva aventura de exploración en la que tendrás que aumentar y disminuir el tamaño del héroe. Juégalo en *falldamagegames.com/2010/03/specter-spelunker-shrinks*

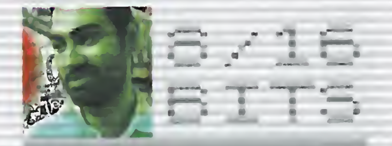
MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



LA CARA B ES LA BANDA SONORA

De entre todos los gimmicks (trucos baratos de raíz comercial que buscan llamar la atención del cliente sin añadir ningún valor real al producto) que durante los ochenta plagaron el mercado del videojuego, recuerdo uno especialmente entrañable. En la cara B de los cassettes arcade se podía oír la banda sonora original de la recreativa, y así, una vez cargado el *Out Run* o el *720º*, se podía recrear en casa, muy chuscamente, la sensación de estar en unos billares pero sin olor a desinfectante. El retro tal y como lo entendemos hoy día recuerda ese truco como un detalle memorable. Es decir: ya no sólo recordamos la experiencia de juego en sí, sino ese tetrapléjico invento para reproducir en casa una banda sonora demasiado sofisticada para los 8 bits. O dicho de otro modo: cuando se trata de la cultura retro, nos encanta quedarnos mirando al dedo cuando nos señalan algo.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

LAS AVENTURAS DE BUCKAROO BANZAI

Reviso este peliculón que no tiene nada que ver con los videojuegos, y al mismo tiempo, tiene todo. Recomendación urgente e inmediata.

LO RETRO ES MODERNO

El autor del soberbio clásico de los juegos indie Iji vuelve con *Hero Core*, un encantador arcade de exploración espacial monocromo. ¡Imprescindible!: **www.remar.se/daniel/herocore.php**

COMBAT SCHOOL

VAS A SUDAR SANGRE

Cuando Konami lo era todo en juegos olímpicos, concibió una manera de salirse por la tangente.

Cuando se hablaba del papel de Konami en los videojuegos clásicos deportivos, siempre se mencionan sus seminales *Track & Field* e *Hyper Sports*, en los que el jugador tenía que pulsar rítmicamente uno o más botones para adquirir fuerza o velocidad. El resultado era adictivo, y gracias a su delicioso multijugador, sencillamente infeccioso. Pero a pesar de su importancia fundacional, en la memoria de los jugadores ha perdurado con más fuerza el tardío *Combat School* de 1987: una adaptación de este tipo de mecánicas al ambiente de una escuela militar, por aquel entonces de moda gracias al éxito de El sargento de Hierro.

Aquí las pruebas son más variadas y heterodoxas: carreras de obstáculos variadas, pruebas de tiro e incluso sesión de pulso con un colega de la academia. El juego concluye con una gratuita e innecesaria misión de rescate a la que, no nos engañemos, casi nadie llegaba porque la prueba previa a la graduación, un combate cuerpo a cuerpo con el instructor, era un auténtico infierno. El resultado, en todo caso, era memorable: lo accesible de las primeras pruebas, el como siempre divertidísimo multijugador para dos o el áspero ambiente castrense hicieron de *Combat School* un juego nada revolucionario, pero muy, muy justamente recordado.





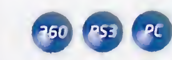
LOS MACHACAJOYSTICKS DE KONAMI

En las conversiones domésticas de este género, a menudo se cambiaban las pulsaciones alternativas de botones, complicadas de replicar en un teclado, por movimientos a derecha e izquierda de los joysticks. Yo he visto morir decapitados a algunos de ellos en partidas febriles al *Daley Thompson's*. Descansen en paz.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

360 PS3 PC DEUS EX: HUMAN REVOLUTION





Deus Ex: Human Revolution

Género: **Acción/RPG**
Desarrolladora: **Eidos Montreal**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: **2011**

¡EXCLUSIVA DESDE MONTREAL!

CONSPIRACIÓN CYBERPUNK

Viajamos a los estudios de Eidos en Canadá para conocer a fondo cómo es el nuevo ***Deus Ex*** y hablar con su equipo de desarrollo sobre todas las novedades del título

Lo nieguen o no, a la gente de Eidos Montreal se le nota el vértigo. Vértigo por retomar una de las sagas más queridas por la comunidad 'pecera' y que supuso hace diez años la entronización de Warren Spector como gurú de la industria del videojuego. Vértigo a que su juego no cumpla las altas expectativas que todo el mundo ha puesto en él, a que ocurra lo mismo que con la segunda parte de *Deus Ex, Invisible War*, que decepcionó a muchos de los fans del primero no porque fuera malo, que en absoluto lo era, sino porque la gente esperaba demasiado de él.

Ese vértigo, ese miedo, lejos de paralizarles, parece estár funcionando como acicate. "Son muchos los retos que tenemos con este juego, sobre todo sabiendo lo que la saga significa para mucha gente, pero estamos trabajando muy duro para que ***Human Revolution*** guste a todos", afirma Jean-François Dugas, director creativo del juego.

La historia transcurre en 2027, 25 años antes que los sucesos del original, del éxito de la nanotecnología y la plaga de la incurable muerte gris en torno a la cual giraba la trama. ¿Por qué una precuela? Primero, por la gran dificultad para desarrollar una tercera parte a partir de un juego que contaba con múl- »


CUANDO ATAQUEMOS POR LA espalda la cámara cambiará y veremos una pequeña cinemática en la que Jensen acaba con su objetivo.


LUCHAREMOS A MENUDO CONTRA hombres, pero algunos robots gigantes tendrán el papel de jefes finales de fase.

ples finales. Las decisiones que ibas tomando en los dos primeros *Deus Ex* llevaban a sociedades totalmente opuestas, desde la conciencia global hasta el estado totalitario. Segundo, "queríamos ambientar el juego en una época más o menos reconocible, que aún se parece a la nuestra pero que está sufriendo muchísimos cambios", explica David Anfossi, productor del juego.

Efectivamente, estamos en una época de profunda evolución, de renacimiento de la humanidad, que poco a poco está adentrándose en el desarrollo biotecnológico. En el primero juego reinaban los nano-implantes, mejoras poco invasivas pero capaces de mejorar las cualidades de una persona de manera brutal y que eran la razón argumental que cimentaba el desarrollo rolero del personaje. Pero 25 años antes esta tecnología es poco menos que una utopía, la comunidad científica está inmersa en el desarrollo de implantes biomecánicos, es decir, chatarra de última generación que se coloca en el cuerpo. El resultado es similar, la mejora de todo tipo de capacidades.

Esta nueva tecnología, que algunos afirman que supone un renacimiento para lo sociedad por el inmenso cambio que supone en los estilos de vida, no es del agrado de todos. "En 2025 existe un gran conflicto social entre los que fomentan el uso de implantes biomecánicos y aquellos que los consideran antinaturales y creen que los científicos no deberían jugar a ser dioses", explica Dugas.

Y en medio del conflicto, o de una parte de él, se encuentra Adam Jensen, el protagonista de la historia. Jensen es un agente privado de seguridad que trabaja para Sarif Industries, una de las corporaciones que más empeño está poniendo en que la biomecánica funcione. Jensen será una de las primeras personas en saber qué es lo que significa contar con estas mejoras. Tras un accidente que casi acaba con su vida y en el que pierde sus dos extremidades superiores, Jensen es operado y le implantan dos brazos metálicos sin que él pueda decidir si los quería o no.

Si has visto el grandísimo trailer que Square Enix mostró hace unos días habrás descubierto la analogía con Ícaro. Él es un personaje de la mitología griega al que su padre, Dédalo, le regaló unas alas de cera con las que volar, pero le advirtió de que no debía ascender demasiado o el sol las derretiría y moriría. Ícaro no le hizo caso, ascendió más de lo debido y terminó estampado contra el suelo. Según cuenta Mary De Marie, guionista del juego, "existe una fuerte analogía entre Ícaro y Jensen. Ícaro no estaba preparado para recibir un regalo tan poderoso y pagó su ímpetu desmedido. Jensen y por extensión toda la sociedad de ***Human Revolution*** cuentan con una tecnología cuyas consecuencias a largo plazo desconocen".

Y el miedo al futuro llevará a Jensen a inmiscuirse en una trama conspirativa que promete estar a la altura de las de sus antecesores. Una trama que empieza en Detroit, que continúa en Shangai y que le llevará donde sólo sus desarrolladores saben por ahora.

TODO GIRA EN TORNO AL CONFLICTO ENTRE LOS QUE ACEPTAN LA BIOMECÁNICA Y LOS QUE NO

La esencia de Warren

La demo que la gente del estudio nos enseñó demostró dos cosas. La primera, que se han mantenido las bases que hicieron grande la saga. Estamos ante un juego en primera persona, un shooter con una carga rolera muy importante, un equilibrio perfecto entre ambas vertientes. En la primera parte de la demo buscamos un contacto que nos ayude a acceder a una base enemiga. Recorríamos algunas calles de una ciudad hasta llegar a un bar. El guardia de la puerta en un principio no nos dejaba entrar, nuestros brazos metálicos no le inspiraban demasiada confianza pero, gracias a nuestro hábil verbo le convencimos para que nos dejase pasar


NO ES UN SANDBOX, pero la exploración será una parte importante de la jugabilidad.



y así reunirnos con nuestro hombre: un camarero con más poder del que parece tener y que tiene la clave para acceder a la morgue. El diálogo resultó infructuoso, por lo que en la segunda mitad de la demo no quedó más remedio que infiltrarnos intentando no ser vistos dentro de la base. Aquí descubrimos unas cuantas novedades que aproximan al juego a los estándares y usos habituales de los juegos de acción de la actualidad. Pese a ser un título en primera persona, hay numerosos cambios de plano que nos llevan a la tercera, sobre todo cuando usamos coberturas, tanto para protegernos de los disparos como para no ser detectados. Porque las dosis de sigilo de *Human Revolution* son altas. Podremos atacar por detrás o superar fases sin ser detectado.

Ésta es una opción. "Existen muchas maneras de superar una misión. Nos hemos infiltrado y la cosa ha terminado con disparos y muertes, pero si hubiésemos sido más habilidosos en el diálogo con nuestro contacto podríamos haber entrado sin problemas en la base", explica Dugas. En Eidos basan estas diferentes alternativas para superar las misiones en cuatro pilares: la acción, el sigilo, el hackeo de sistemas y las relaciones sociales. Todas son igualmente válidas, y tú decides cuál elegir.

Por supuesto, el éxito o fracaso en tus decisiones dependerá de lo habilidoso que seas en un aspecto u otro. Y aquí aparece el rol. Nuestros implantes son los que mejoran todas las facetas del juego, en un sistema del que poco nos han contado pero que recuerda levemente a lo visto en *Mass Effect*: una serie de habilidades estancas que vamos aumentando gracias a los puntos de experiencia que adquirimos.

SE MANTIENEN LAS BASES QUE HICIERON GRANDE A LA SAGA

Se nos olvidaba lo segundo que pudimos constatar al ver la demo en acción. Aún queda aproximadamente un año, -no hay fecha exacta- para ver el juego en las tiendas, pero tiene una pinta brutal. La interesante premisa que plantea la historia, su ambientación, definida como 'cyberrenacentista', su perfecto equilibrio entre rol y acción, la promesa de poder superar las misiones a nuestro libre albedrío y la brutal calidad visual de lo que nos enseñaron sólo nos llevan a una valoración. Si todo el título está a la altura de lo que hemos podido ver, será uno de los grandes de 2011. ■

Dirección artística

CYBER-RENACIMIENTO

Ésa es la extraña denominación con el que definen el arte del juego. Cuando Jonathan Jacques-Belletête, el director de arte, se sentó a realizar bocetos e ilustraciones, llegó a la conclusión de que debía conjugar cyberpunk y estilo renacentista. El primero viene, obviamente, "de los dos juegos anteriores, y está influenciado a su vez por novelas como 'Neuromancer' o películas como 'Blade Runner' o '1997: Rescate en Nueva York'", afirma. Las influencias renacentistas aparecen por razones argumentales. La sociedad está cambiando, algunos hablan de un nuevo Renacimiento. "Quisimos representar esta situación recordando visualmente el arte europeo del siglo XV", del que Jacques-Belletête se confiesa un amante profundo. La ropa, las construcciones y el mobiliario de esa época han servido de inspiración para lo que vamos a poder ver en *Human Revolution*. El resultado es un híbrido entre lo moderno y lo clásico que recuerda al retrofuturismo de otros títulos como *Bioshock*, en el que Jacques-Belletête confiesa haberse inspirado también. Y la elección del negro y el oro como colores predominantes en contraposición al marrón y gris de muchos títulos de esta generación da más peso a esa sensación de especificidad.



ADAM JENSEN SEMI-METÁLICO PROTAGONISTA de la historia.

PS3 360 PC FALLOUT: NEW VEGAS

LAS VEGAS NOS ESPERA, ¡ACTIVA TU PIP BOY!

A modo de DLC gigante, unos 50 kilómetros cuadrados, ***Fallout New Vegas*** se presenta como título nuevo que da otra vuelta de tuerca al exitoso sistema implantado por Bethesda con *Fallout 3* para la saga mítica.

Los 'crooners' están de enhorabuena, con el Blue Moon de Sinatra de acompañamiento, el trailer de ***Fallout New Vegas*** nos acerca a la ciudad de las luces, el juego y el espectáculo, pasada, eso sí, por el tamiz del universo paralelo que representa la saga *Fallout*. Bienvenidos de nuevo, pero esta vez no al Yermo. ¡Viva Las Vegas!.

En Marca Player hemos tenido la suerte de disfrutar de una prueba del título en los estudios de Obsidian, en Londres, desarrolladores de esta nueva entrega de la revitalizada saga, designados por Bethesda para explotar el éxito del original (curioso término para una tercera entrega). Más sincronicidades curiosas: el equipo de desarrollo de Obsidian está formado por muchos profesionales provenientes de Interplay y Black Isle, autores de, esta vez sí, los *Fallout* originales.

Fallout New Vegas no supone una revolución tan importante como su predecesor, y esto es normal, porque la reinvención de la serie que significó, ya ha demostrado que tiene cuerda para rato si tenemos en cuenta los exitosos DLCs que el aclamado título, juego del año 2008, ha venido recibiendo de forma continuada. ***Fallout New Vegas*** supone, más bien, una continuación de la fórmula, con importantes ajustes en jugabilidad y tecnología, amén de incluir varias interesantes novedades que expanden aún más el universo de la saga.

En ***Fallout New Vegas,*** el cambio de entorno es radical: dejamos atrás el Yermo de Washinghton y dirigimos nuestros pasos a la ciudad de Las Vegas. Por esas casualidades del destino, la capital de Nevada no sufrió directamente la devastación del holocausto que sirve de punto de partida



DE ESTA GUISA SE muestra la facción 'Caesar's Legion'. Mucho ojito con ellos.

Una saga clásica

LA AMBIENTACIÓN MÁS CONTRADICTORIA

Pensábamos utilizar este espacio para contaros algo de una saga mítica, pero el descubrimiento de una lista de música 'crooner' que envuelve de forma magistral el ambiente sórdido y contradictorio de *Fallout 3* nos ha convencido para invitaros a escuchar estas canciones. Aquí la lista:

* **Mighty, Mighty Man** por *Roy Brown*
* **Let's Go Sunning**
* **Anything Goes** por *Cole Porter*
* **I Don't Want to Set the World** on Fire por *The Ink Spots*
* **Way Back Home** por *Bob Crosby*
* **Butcher Pete** (Part 1) por *Roy Brown*
* **A Wonderful Guy** por *Tex Beneke*
* **Crazy He Calls Me** por *Billie Holiday*
* **Civilization** por *Danny Kaye with the Andrews Sisters*
* **Easy Living** por *Billie Holiday*
* **Happy Times** por *Bob Crosby & The Bobcats*
* **Into Each Life Some Rain Must Fall** por *The Ink Spots*
* **Maybe** por *The Ink Spots*

Al Cesar, lo que es del Cesar: http://legalgeekery.com/2008/11/08/fallout-3-song-list/



LAS VEGAS LUCE HERMOSA y decadente en Fallout





Fallout: New Vegas

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Obsidian**
Editora: **Bethesda**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos


LA POSIBILIDAD DE JUGAR en los casinos es más que una tentación


COMO VEMOS, NO SÓLO de ruleta o blackjack vive el jugador.





LA GESTIÓN DE COMPAÑEROS ha recibido importantes mejoras



al universo *Fallout*, por lo que sobrevivió en mejores condiciones. Aún así, el hundimiento de la civilización, la desaparición de los estados... eso sí ha cambiado el paisaje humano de Las Vegas: En esta ocasión encontraremos muchas facciones en liza, más allá de las dos principales que existían en *Fallout 3*. Aquí, la proclamada Nueva República de California se erige como gobierno y ha llegado incluso a emitir su propia moneda. Por otra parte, la Legión del Cesar (por el 'Caesar's Palace') controla la ciudad. Ambas facciones permitirán al jugador posicionarse y seguir tramas de misiones que tendrán repercusión en las relaciones con ambas y las otras facciones como los restos de la invasión china a los USA.

Jugando al juego

Dentro de Las Vegas podremos participar en partidas de ruleta, blackjack, etc, además de un nuevo juego de cartas creado expresamente para *Fallout New Vegas*; una buena forma de conseguir créditos. Como ya hemos apuntado, ahora no co- »

LAS NUMEROSAS FACCIONES MARCARÁN EL DESARROLLO DE LA HISTORIA



LOS EXTERIORES DE LAS Vegas siguen siendo tan peligrosos como ya lo era el Yermo.

merciaremos con chapas, si no con moneda legal, tanto la emitida por el gobierno californiano como por la Legión.

Como era esperable (en los DLC ha sido una constante), el tipo de armas se ha incrementado de manera notable y nos encontramos con una nueva característica que será bien recibida: Ya no sólo deberemos reparar nuestro armamento, sino que también podremos modificarlo con 'add-ons' como miras telescópicas, etc, que las dotarán de una serie de ventajas.

Otra de las novedades más destacables es la gestión de compañeros: Si en *Fallout 3* ya podíamos incorporar hasta un compañero (no del todo cierto, porque el perro Albóndiga no contaba y eran entonces hasta dos), en *Fallout New Vegas*, Obsidian ha incorporado un nuevo menú emergente con el que podremos interactuar de forma más profunda con nuestro compañero. Desde curarle, darle órdenes, gestionar su inventario de forma más eficiente, modificar su comportamiento, etc... El nuevo sistema, tal y como lo hemos visto, tiene buena pinta y así evitaremos situaciones inverosímiles como las que se daban en el primero y que provocaban que nuestro acompañante, prácticamente, se dedicase a 'comerse' la experiencia en la mayoría de las ocasiones.

La nueva historia que justifica *New Vegas* no deja de ser paradójica: Si en Fallout 3 comenzábamos de bebé la creación de personaje, en esta entrega la historia comienza con nuestra muerte y posterior resucitación. El objetivo principal nos llevará a averiguar quién nos mató y por qué. En Obsidian han asegurado que el desarrollo narrativo de *New Vegas* es mucho más profundo y han dedicado un mayor esfuerzo a su elaboración: Y nosotros encantados de ello; Precisamente la fabulosa ambientación de *Fallout 3* fue uno de sus mayores aciertos.

En cuanto a cuestiones menores pero muy útiles de cara a la inmersión, nos encontramos con que ya no sólo disfrutaremos de 'slow motion' dentro del sistema VAT de apunta y dispara, si no que en las escenas de acción también lo incorporarán. Esto redundará en la espectacularidad del título.

Pudimos ver también una constante puesta a prueba de nuestras habilidades a la hora de generar respuestas de diálogo y otros eventos. Además, existirá un modo de dificultad realista que obligará a comer, beber y dormir con cierta asiduidad, la munición pesará en nuestro inventario, etc. Algo que ya se reclamó en el original y que algunos mods incorporaban.

El título apunta buenas maneras y los amantes de *Fallout 3* lo disfrutaremos. ■

El motor

SÍ, LOS GRÁFICOS SON LOS MISMOS

A no ser que nos llevemos una sorpresa en el último momento, lo que se ha venido comentado en los foros es cierto. No hay una renovación gráfica destacable con respecto al título original. Sí hemos podido percibir una mejora sustancial en el modelado de los personajes (algún monstruo es realmente espectacular) y las texturas, funcionando en PC a altas resoluciones, han recibido mejoras. De todas formas, el aspecto final es muy similar al que ofrecía *Fallout 3*.

Para coleccionistas

UNA EDICIÓN ESPECIAL DE LUJO

Ya nos gustó mucho en Marca Player la edición coleccionista de *Fallout 3*, en su lata y con el Pip Boy como seña de identidad. Pero lo cierto es que la exclusiva caja que prepara Bethesda para aquellos que quieran 'algo más' de Fallout New Vegas no dejará indiferente a nadie: 7 fichas de casinos del título, un juego de cartas exclusivo con artes para Poker, Blackjack, Caravan, y el juego exclusivo creado por Obsidian para *Fallout*. Una reproducción del chip Lucky 38. La novela gráfica 'All Roads' que narra historias paralelas al juego y DVD con 'Making of'. Una auténtica joya para coleccionistas.



LAS VEGAS NO SUFRIÓ NINGÚN IMPACTO DIRECTO DURANTE LA GUERRA



PS3 360 DEAD SPACE 2

SANGRE Y CARNICERÍA A GRAVEDAD CERO

El shooter de terror espacial de Visceral Games vuelve con mas engendros horribles y con otra historia misteriosa y oscura. Continúa la pesadilla de Isaac Clarke.

Casi sin querer, *Dead Space* se convirtió en uno de los juegos revelación del 2008, un shooter de terror agobiante en medio del espacio que cautivó a crítica y público. El juego de Visceral Games aportaba una historia terrorífica y una jugabilidad muy atractiva, con la única pega de su corta duración. Los usuarios de Wii tuvieron hace un año su propia ración de sangre con *Dead Space Extraction*, pero ahora llega la segunda entrega para las consolas de nueva generación, uno de los títulos más importantes de Electronic Arts para finales de este año.

En esta segunda entrega, de la cual pudimos ver algunos detalles en el evento para prensa que EA organizó hace unas semanas en Londres, volvemos a meternos en la piel de Isaac Clarke, justo tres años después de los acontecimientos ocurridos en el USG Ishimura. El escenario de esta secuela se traslada ahora a una megaciudad minera llamada The Crawl, situada en la órbita de Titán, la mayor luna de Saturno. Poco conocemos de la historia, pero lo que sí sabemos es que la plaga de necromorfos ha vuelto a hacer su aparición, esta vez en esta nueva estación minera. Clarke, el único superviviente del Ishimura es el único que sabe cómo parar a estos engendros, así que se pondrá manos a la obra.

HAN PASADO TRES AÑOS DESDE LOS ACONTECIMIENTOS DEL PRIMER JUEGO

Lo que primero nos llamó la atención de la demo fue que la oscuridad agobiante del primer título se ha transformado en un entorno mucho más luminoso. Ya no estamos entre los pasillos oscuros de la abandonada nave de la primera entrega, sino en una luminosa ciudad orbital, llena de anuncios, carteles y servicios para sus habitantes. Esto también ofrece muchas posibilidades

Engendros del espacio

UNA CIUDAD ESPACIAL INFESTADA

Los chicos de Visceral aseguran que estamos ante un survival horror que nos pondrá los pelos de punta, para lo que están ultimando una historia y una ambientación a la altura. Y a las nuevas localizaciones se le han añadido una nueva colección de alienígenas y mutaciones de todo tipo. A las mutaciones humano/aliens que conocimos en la primera parte se le unen muchos otros engendros, como los crawlers, que son unos bichos que se arrastran y parecen inofensivos pero que, como podéis imaginar, no lo son. Para eliminar a cada uno de ellos tendremos que elegir el armamento y la estrategia adecuadas.

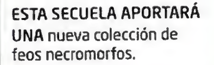

LA NUEVA SEGADORA ES más potente y tiene mayor alcance. Úsala bien.


ESTA SECUELA APORTARÁ UNA nueva colección de feos necromorfos.



Dead Space 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Visceral Games**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**



CONTAREMOS CON UN NUEVO TRAJE ESPACIAL Y NUEVAS ARMAS MÁS LETALES

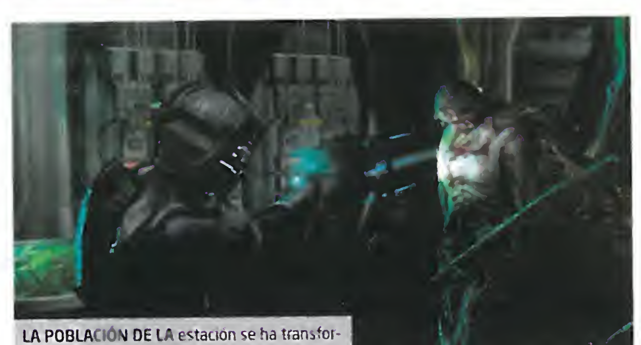

NO ES RECOMENDABLE ACERCARSE tanto a esos bichos




AUNQUE AHORA VEREMOS ENTORNOS más abiertos y luminosos, nadie nos libra de los pasillos oscuros y estrechos.

a la jugabilidad, ya que los entornos son más abiertos. Aunque también hay fases muy oscuras en tenebrosos y estrechos pasillos. Allí, nuevos tipos de necromorfos nos darán la mejor de sus bienvenidas.

Otro de los cambios más significativos es el nuevo traje espacial de nuestro protagonista, lo que los desarrolladores han llamado el 'Isaac 2.0'. Es una traje mucho más estilizado, que incorpora un nuevo sistema de control y un nuevo sistema de apuntado. Además incluye el nuevo y versátil Desmembrador Estratégico 2.0. (la cortadora de plasma), una nueva versión mejorada de aquel destripador letal con el que no nos cansamos de filetear a los bichos de la primera entrega. Además, también vimos a Clarke usando un nuevo arma, la Javelin Gun, con la que conseguía dejar clavados en la pared a sus enemigos


LA POBLACIÓN DE LA estación se ha transformado en cosas como esta

de una forma bastrante desagradable, pero efectiva a la vez.

Otra de las habilidades que mantiene el nuevo traje es la telekinesis que vimos usar en la primera entrega, con lo que podremos arrojar lejos a los enemigos o lanzarles objetos para debilitarlos. En la demo vimos como el personaje utilizaba algunas partes afiladas de necromorfos muertos para atravesar los cuerpos de sus compañeros. Un festín de sangre y destrucción.

Otro de los aspectos en los que los chicos de Visceral quisieron hacer hincapié fue en las posibilidades que el entorno aportará a la acción. Todo lo que vemos es interactivo y es susceptible de ser utilizado en los combates. En un momento de la demo vemos como Isaac está rodeado de enemigos y decide disparar al ventanal del fondo, rompiéndolo y haciendo que la presión de la estación espacial se vaya al carajo. Todos los necromorfos son expulsados al espacio y hasta el propio Clarke está apunto de terminar en el vacío pero, en el último momento, dispara a un pulsador de emergencia que sella el escape. Sustos, acción y ciencia ficción para finales de año. ■

360 PS3 BULLETSTORM

LLUVIA DE BALAS EN EL MARINA D'OR DEL ESPACIO

Los creadores de *Painkiller* y los padres de *Gears of War* unen sus fuerzas para diseñar el shooter arcade definitivo. Un juego de gatillo fácil y litros de ketchup en una galaxia muy lejana.

Nunca el nombre de un juego resumió, tan a la perfección, el contenido del mismo (si exceptuamos, claro está, al *Comecocos*). Y es que igual nos da 'Tormenta de Balas' que 'Ensalada de Metralla' ('Grapeshot Salad', que buen nombre para un juego, apunten desarrolladores), porque precisamente de esto va este juego. ***Bulletstorm***, un título desarrollado por el pequeño estudio polaco People Can Fly que viene tutelado por, nada más y nada menos, que los chicos de Epic Games, y apadrinado de manera personal por Cliff B. (el papá de Gears of War). Y es que los chicos de Epic han visto mucho potencial en los polacos, que ya se encargaron de la adaptación del primer *Gears of War* para PC. Pero los tiros de este título, nunca mejor dicho, van por otro lado, más para los derroteros del videojuego que hizo famosos a estos desarrolladores, el genial *Painkiller*. Es decir, tiros a mansalva, destrucción y una física deslumbrante para apreciar, con todo lujo de detalles, el arte de los cuerpos desmembrándose a ritmo de mortero.

Vacaciones espaciales

Con este curriculum y estos padrinos, el tiro no puede salir nunca por la culata (perdonad las frases hechas relacionadas con la balís-

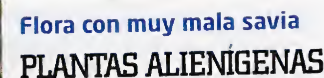
LA FÍSICA DEL JUEGO permite ver cuerpos volando por los aires constantemente.






Bulletstorm

Género: **Acción**
Desarrolladora: **People Can Fly / Epic Games**
Editora: **Electronic Arts**
Fecha de salida: **2011**



Flora con muy mala savia
PLANTAS ALIENÍGENAS

Además de tener que vernos las caras con la tripulación militar del crucero que hemos derribado sobre el planeta, hay que intentar sobrevivir a la fauna local. Y ésta, además de ser exhuberante y haber inundado todos los recintos turísticos abandonados, come carne y está hambrienta.
En la pequeña demo que tuvimos ocasión de ver, el protagonista tenía que abrirse paso entre pequeñas plantas algo molestas, a la vez que eliminaba enemigos humanos. Pero hacia le final de la fase, el enemigo final que se presentó era una planta como de unos 15 metros de altura (la misma que podéis ver junto a este cuadro). Para eliminarlo, el jugador tenía que coordinarse con los dos personajes que lo acompañan para atacar a las zonas débiles de la planta, que no dejaba de lanzar esporas explosivas y atacar con decenas de raíces y ramas. Una lucha desigual muy atractiva.





EL PROTAGONISTA CUENTA CON un gancho de plasma con el que puede agarrar a los enemigos (o cualquier objeto) y lanzarlo muy lejos.

tica, pero aún me quedan unas cuantas en la recámara, ¡toma, otra!). *Bulletstorm* nos presenta la historia de Grayson, un militar de élite encargado de mantener la paz en la galaxia, que ha sido expulsado del ejército tras enfrentarse a un superior. Después de varios años dándose al alcohol y a la mala vida, y vivir como un mercenario, cruza su nave con la del militar que lo despojó de su gloria y se lanza en un ataque suicida buscando venganza. El desigual combate (una chatarra espacial contra un super crucero militar) acaba con ambas naves estrelladas en el planeta Stygia. Este lugar de clima tropical fue una colonia turística en el pasado, una especie de parque temático planetario donde turistas de toda la galaxia iban a tumbarse al sol y a tomar margaritas. Pero ahora es diferente, y cientos de especies de plantas carnívoras propias del planeta hicieron que el paraíso se abandonara.

Ya sobre la superficie del planeta, el protagonista y dos miembros de su tripulación tendrán que luchar por sobrevivir a las horribles y mutantes plantas de Stygia, y por eliminar al ejército de su rival, que quieren su cabeza. A partir de aquí, la pericia con decenas de armas de fuego será el elemento que marcará la diferencia entre la vida y la muerte.

En la demo que tuvimos ocasión de ver del juego, se deja claro que, como en *Painkiller*, el sentido del humor es la nota que contrasta constantemente con la violencia extrema. El juego es un shooter arcade donde hay que intentar conseguir el mayor número de muertes y, cuanto más originales y gores sean estas, mayor puntuación se obtiene. Tanto es así que cada muerte es bautizada al instante en pantalla y te asigna un número de puntos. Esto hace que no te canses de descubrir formas de matar a lo largo y ancho de Stygia. El juego cuenta con un apartado gráfico impresionante y una física sobresaliente, gracias al buen hacer del Unreal Engine 3 y el asesoramiento constante de los maestros de Epic.

Los responsables de Electronic Arts están mimando este proyecto de forma muy especial y nos aseguraron que el juego sólo lleva unos 5 ó 6 meses de desarrollo, por lo que el lanzamiento de este interesante shooter no llegará hasta bien entrado 2011. ■



EL SENTIDO DEL HUMOR Y LA SANGRE FÁCIL LO INUNDAN TODO EN ESTE SHOOTER FRENÉTICO

PC PS3 360 MEDAL OF HONOR



GUERRA DE GUERRILLAS EN EL DESIERTO AFGANO

La mítica saga bélica de Electronic Arts abandona por fin la Segunda Guerra Mundial y nos conduce a un conflicto dramáticamente actual, la interminable guerra de Afganistán.

Ha tardado en dar el paso, pero era evidente que, antes o después, la saga con más solera entre los shooters bélicos iba a despedirse del manido conflicto de mediados del siglo pasado. Así, siguiendo el camino marcado por otras sagas como *Call of Duty* o *Battlefield*, **Medal of Honor** se pasa a la guerra moderna con su entrega más ambiciosa de los últimos años.

A mediados del pasado mes de mayo tuvimos la suerte de ver el juego en movimiento, dentro de un evento que Electronic Arts organizó en Londres. Allí, una demo de unos 15 minutos nos dejó claros los derroteros por los que tirará esta nueva entrega de la saga. El título está ambientado en la guerra de Afganistán y, como recalcaron en varias ocasiones sus desarrolladores, pretende ofrecer, de manera muy realista, los miedos y sentimientos de los jóvenes militares que se enfrentan en aquel crudo conflicto en mitad del desierto. La historia se centrará en manejar a diferentes soldados durante la campaña individual, todos pertenecientes a la Tier 1 de los Rangers del ejército estadounidense, una unidad de élite encargada de eliminar focos terroristas en los lugares más inhóspitos. El objetivo del equipo de desarrollo es mostrar el conflicto desde los ojos de diferentes soldados, cada uno con sus miedos y esperanzas.

En medio del desierto

La secuencia con la que comenzaba la demo no podía ser más emotiva y patriótica. Se escucha la carta que un soldado envía a su esposa desde el frente, donde le cuenta los horrores que está viviendo y donde confiesa el miedo que le atenaza, aunque acaba con un "somos Rangers, y nos debemos a esta unidad y al ejército de los Estados Unidos".

VIVIREMOS EL CONFLICTO DESDE LA PIEL DE VARIOS SOLDADOS AMERICANOS

Tras el 'chute' de patriotismo los Rangers se meten en harina y la acción comienza en algún lugar del valle afgano de Shakihot, donde cuatro soldados encaran una misión que tiene como objetivo eliminar un asentamiento talibán. El aspecto gráfico resulta impresionante, con un escenario que potencia el agobio, la asfixia y la soledad del desierto.



EL APARTADO GRÁFICO DEL juego prome- te dejarnos con la boca abierta





Medal of Honor

Género: **Acción**
Desarrolladora: **EA Los Angeles**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: **2011**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**



HABRÁ QUE COLABORAR EN todo momento con los otros miembros de la unidad



BUSCAR Y ELIMINAR ASENTAMIENTOS de terroristas en las montañas será nuestro objetivo.

Avanzando por un estrecho desfiladero comienzan a silbar las balas, y escuchamos sobre nuestras cabezas los gritos, órdenes y maldiciones en idioma pashtún. Los soldados se cubren como pueden tirados en el suelo, y el protagonista marca el poblado que se encuentra ante ellos con una bengala. Segundos después, varios cazas bombardean la zona y esto les permite continuar. Ahora el pequeño poblado en la montaña se conquista casa por casa, derribando puertas y acribillando a todo terrorista que les sale al paso. La acción es frenética y, bajo las bombas que estallan y los silbidos de las balas, se escuchan los latidos acelerados del protagonista, muerto de miedo ante la crudeza de la batalla.

La demo termina y las preguntas son muchas, aunque los responsables del desarrollo no sueltan prenda. Y es que el juego está todavía envuelto en el mayor de los secretos, aunque seguro que en el E3 se desvelarán muchos de ellos. De momento, nos quedamos con la boca abierta y con la seguridad de que estamos ante otro juegazo. ■

Multijugador
EN BUENAS MANOS

También hemos tenido ocasión de hincarle el diente a los modos multijugador que acompañarán a la campaña de *Medal of Honor*. En una exclusiva demo pudimos probar el modo Team Assault, en un impresionante nivel entre las ruinas de la ciudad de Kabul. El nivel resultaba frenético y se nos permitía elegir entre tres tipos de soldado (rifleman, sniper y special ops). Un multijugador muy realista y muy bien desarrollado que está siendo desarrollado por los expertos de DICE, creadores de *Bad Company 2*.



PODEMOS PEDIR APOYO AÉREO para limpiar una zona peligrosa



PS3 360 PC DEAD RISING 2

¡HAGAN JUEGO, SRES. MUERTOS VIVIENTES!

El sucesor del aclamado *Dead Rising* está a punto de ver la luz, con nuevo protagonista, nuevo escenario, nuevas armas y la misma horda de zombis.

La primera parte de *Dead Rising* supuso un terremoto sin igual cuando, en septiembre del 2006, salió al mercado. A pesar de que en aquella época la Xbox 360 tenía casi un año de vida, ningún juego había sido capaz de explotar sus capacidades en condiciones.

Dead Rising fue el primero: llenó la pantalla con decenas de zombis, un montón de objetos para ser usados como armas y complementos para disfrazar al protagonista, el fotógrafo freelance Frank West. Detalles como las imágenes que podía tomar Frank dejaban la boca abierta. Tan revolucionario y modélico fue que parece que el tiempo no ha pasado por él. Cuatro años más tarde, también en septiembre, verá la luz la segunda entrega, esta vez para PS3, PC y Xbox 360. El protagonista es Chuck Green, un antiguo campeón de motocross que participa en el concurso de televisión 'Terror is Reality', en el que se tiene que enfrentar a una caterva de zombis. Uno de los principales atractivos de la primera parte fue el escenario porque ¿quién no ha soñado con quedarse encerrado en un centro comercial, aunque esté repleto de muertos vivientes? Pues aquí es la Ciudad de la Fortuna, una especie de Las Vegas, repleta de casinos y centros comerciales. Los zombis poblarán todo el escenario por miles y, una vez más la chicha (infectada) estará en ver cómo acabamos con ellos.

La gran novedad es la posibilidad de combinar armas. Esta mezcla sólo se puede realizar en una habitación habilitada para ello, en la que pondremos, por ejemplo, un bate de béisbol sobre la mesa y lo combinaremos con clavos. El resultado es una bestialidad. En la demo que hemos podido probar combinamos una pistola de agua con gasolina para crear un lanzallamas 'Fisher Price' de lo más efectivo. O una aspiradora y unas cuchillas de cortar, que combinan igual de bien que el pan con tomate. O un rastrillo con una batería de coche, para electro-

Case Zero

PRÓLOGO A LA MASACRE

Sólo para la consola Xbox 360, Capcom pondrá a la venta *Case Zero*, un prólogo a *Dead Rising 2*, también protagonizado por Chuck Green, que servirá como nexo explicativo entre las dos entregas y permitirá explorar un casino repleto de no muertos, a modo de demostración y aperitivo antes del banquete pantagruélico que será el juego definitivo. A día de hoy, todavía no tiene fecha de salida ni precio confirmado, pero, estará disponible antes de que el juego se ponga a la venta en las tiendas.





Dead Rising 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-2**
Idioma:
Voces
Textos

Dead Rising 2



DOS JUGADORES PODRÁN ANIQUILAR a los no muertos en cooperativo, pero los dos tendrán que hacerlo jugando como Chuck Green.





COMBINA: LO MÁS DIVERTIDO será crear mortíferos armatostes sumando dos armas





cutar. Un icono nos indicará si las armas pueden o no ser combinadas. Como en la primera entrega, las armas están por todos lados: casi todo es susceptible de ser lanzado o usado como artefacto contra la horda. Una silla de ruedas se puede utilizar como una rastrillo-melee o las fichas del casino como una inofensiva forma de proyectil. También un ventilador puede ser usado como improvisado triturador de carne. Hasta seis armas se pueden transportar a la vez, gracias al mismo número de casillas que tiene el inventario de nuestro protagonista.

Trinchando carne

La forma de matar importa: dependiendo de la combinación o el tipo de arma, podremos conseguir puntos de prestigio que harán que el protagonista pueda subir de nivel. Chuck recuperará vida a base de los comestibles que pueda encontrar, e incluso se puede emborrachar con las botellas de champán que se encuentre por el camino (y en un casino hay muchas) lo que le hará vomitar. También se puede personalizar su aspecto, con la ropa de las tiendas, por muy estrafalaria que sea. El aspecto gráfico sigue estando muy cuidado, y no se nota ningún tipo de ralentización, aunque la pantalla esté repleta de zombies. Estos nos atacarán con restos de otros enemigos, o rodeándonos para agarrarnos. Si tenemos la desgracia de caer en sus garras, nos zafaremos moviendo frenéticamente el stick izquierdo. También encontraremos enemigos de final de fase. En la demostración, pudimos comprobar cómo se las gastan dos atractivas gemelas con sendos sables en sus delicadas manos. A pesar de las burradas que podamos ver en pantalla, todo el juego está impregnado de un gran sentido del humor. Seguro que poco después de su lanzamiento, You Tube se llena de videos de *Dead Rising 2* con las combinaciones más originales de armas y las formas más sanguinarias de acabar con los zombis. Y durante mucho tiempo, veremos estos vídeos con la boca abierta. ■



¡HE DICHO QUE LA banca gana! Lo mejor es que todo sirve para golpear.

COMBINA OBJETOS PARA CREAR ARMAS LETALES Y ABSURDAS



EL FUTURO ES CAOS Y ANARQUÍA

Tres años después, volvemos a Pacific City en la piel de un superpolicía novato. ¿Dominaremos el caos municipal a base de balas?

Nunca hay que juzgar un libro por su carátula, y menos un videojuego. Pero el primer *Crackdown* invitaba a ello. Parecía una mera copia de *GTA*. Si un colega te preguntaba de que iba el juego, la explicación fácil era "es un *GTA* del futuro, pero en vez de ser un delincuente, eres el poli". Pero *Crackdown* era mucho más, y se convirtió en un género en sí mismo: durante estos 36 meses, han aparecido otros juegos que han utilizado el concepto sandbox futurista, como *InFamous* y *Prototype*. ***Crackdown 2***, más que un Sandbox, es un Toybox. Pacific City, 10 años después se ha convertido en un infierno en el que durante el

¡BOOM! LA CIUDAD ESTÁ repleta de esos adorables barriles explosivos





Crackdown 2
Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ruffian Games**
Editora: **Microsoft Game Studios**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Julio 2010**
Idioma:
Voces
Textos

CRACKDOWN 2 MANTIENE EL estilo "cómic" de la primera parte.



LA CIUDAD YA NO es modélica, las plantas y la herrumbre lo domina todo, en todos los distritos.

Multijugador

COGE EL ORBE Y CORRE

Si en la primera entrega sólo dos jugadores podían jugar en cooperativo, en *Crackdown 2* lo pueden hacer hasta cuatro a la vez a través de Xbox Live. Cada uno se situará en una parte de la ciudad y podrá seguir la historia o hacer el cabra por su cuenta. Las partidas multijugador pueden llegar hasta 16 jugadores a la vez, con los clásicos modos de todos contra todos y uno especial: Rocket Tag, en el que los participantes luchan por un orbe. Quien lo consiga se convertirá en la presa y deberá huir como pueda.



SUPERIORIDAD AÉREA. LOS SALTOS nos dan una ventaja considerable.

VOLVEMOS A UNA PACIFIC CITY DECADENTE Y CAÓTICA

día está controlada por "La Célula", un grupo terrorista, y por la noche está dominada por los Freaks. Es decir, no hay ni un minuto de descanso y es fácil meterse en fregados con decenas de enemigos alrededor.

El agente que protagoniza el juego es un novato al tendremos que subir de nivel -a base de disparos en la cabeza de los enemigos o superar misiones, entre otras cosas- para poder convertirlo en algo parecido al protagonista del primer juego. Las habilidades se irán incrementando, como los saltos, gracias a la recogida de orbes, algo fundamental ya que los freaks se comportan como zombies y los podremos dominar mejor desde las alturas. Estos saltos casi nos hacen pensar en *Crackdown 2* como un plataformas 3D. También, según avance el juego, tendremos muchas más armas para liarla parda. Otra de las novedades importantes es la posibilidad de usar casi cualquier elemento como arma o la combinación de estas, gracias a las granadas magnéticas. Por ejemplo, al usarla con una farola, podremos enganchar un coche y barrer a un grupúsculo de Freaks, al más puro estilo *Dead Rising*. También destaca la utilización de combos en los ataques cuerpo a cuerpo. El sistema de apuntado dinámico, con el que podremos disparar a diferentes partes del cuerpo de los enemigos, se antoja un pelín complicado al principio, pero más nos vale dominarlo porque es una fuente de puntos de experiencia. ■



BUSCA ORBES EN LOS lugares más elevados.

LOS CIUDADANOS ESTÁN HARTOS del caos

El escenario

DEVIL'S PLAYGROUND

Pacific City ha sido reconstruida para *Crackdown 2*. Los que jugaron a la primera parte reconocerán muchos distritos, pero ya no será una ciudad futurista. Es un campo de batalla a lo Mad Max. Los ciudadanos utilizan los recursos para montar protecciones, como planchas de metal, y la vegetación ha invadido determinadas zonas. La decrepitud general también afecta a los vehículos, que lucen de lo más herrumbroso. Futurismo decadente.

Multi HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE: PARTE 1

LA VARITA DE HARRY SE HACE METRALLETA

Viajamos a los estudios de EA Bright Light en Reino Unido para ver el nuevo juego de la próxima película de Harry Potter. Un cambio sorprendente hacia el shooter en tercera persona.

Más allá de la indiscutible calidad argumental de la historia, una de las claves del éxito de las novelas del mago inglés es que, su autora, J. K. Rowling, ha sabido en todo momento adaptarlas a su público. Los primeros libros, 'La piedra filosofal' y 'La cámara secreta', no pasaban de ser entretenidas historias destinadas a niños de 8 a 10 años. Pero a medida que esos pequeños iban creciendo lo hacía a su vez la trama. Cada libro era más oscuro, cada historia más larga y más complicada. Las películas han seguido la misma estela y, a medida que los protagonistas crecían, lo hacía la edad recomendada para verlas, hasta el punto de que a la última película, 'El misterio del príncipe', se le calificó con un +12 por la inclusión de algunas escenas un tanto violentas y algunos personajes siniestros.

Pero esta evolución no parecía afectar demasiado a los distintos juegos que, desde el primero en el 2000, se ha encargado de desarrollar este estudio londinense de Electronic Arts. "El despertar de un héroe", así define esta nueva entrega el productor del juego, Darren Potter -sí, es su apellido de verdad-. Harry ha dejado de protagonizar historias de aventuras. Ya no es un pequeño mago protegido por Dumbledore, McGonagall y el resto de profesores de Hogwarts. Ahora tiene que enfrentar-

NO VEREMOS UNA GOTA de sangre. Cuando eliminemos a los enemigos simplemente se desvanecerán.






Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte: Parte 1

Género: **Acción**
Desarrolladora: **EA Bright Light**
Editora: **EA**
Fecha de salida: **Diciembre 2010**
Jugadores: 1



Aspecto gráfico

TECNOLÓGICAMENTE SORPRENDENTE

A ver, tampoco nos pasemos. Obviamente no estará a altura de los grandes referentes del género, pero lo que pudimos ver nos lleva a pensar que el juego puede alcanzar un muy digno nivel tecnológico. Los personajes estaban por pulir, así como algunos movimientos de Harry (en la versión final podrá correr hacia las coberturas, tirarse...), pero había especialmente tres aspectos que resaltaban brillantemente. El primero, la calidad de los escenarios, muy realistas, amplios y cuidados al detalle. El segundo, los buenos efectos de luz, especialmente los de las magias. Y el tercero y más importante, las físicas. Habrá objetos que nos corten el paso y que veremos saltar por los aires con un potente hechizo, y también podremos lanzarlos si utilizamos la magia Wingardium Leviosa.






EL NIVEL QUE PUDIMOS jugar nos llevaba a una fábrica abandonada y semidestruida en la que varios mortífagos nos atacaban sin descanso. Un lugar ideal para probar las coberturas pero totalmente lineal. Acababa con un enfrentamiento con dementores, pero no nos dejaron seguir.

se directamente a Voldemort, que lo que quiere es matarle y reinstaurar el gobierno de terror que perdió cuando Harry era apenas un bebé.

Harry pasa al ataque

Y la manera con la que en EA Bright Light han querido simbolizar la llegada del nuevo Potter ha sido cambiando totalmente la jugabilidad. *Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte I* es un shooter en tercera persona con coberturas, sí sí, tal y como suena. Un título que bebe directamente de grandes del género como *Gears of War* o *Uncharted*. Harry ahora blande su varita como si fuera una pistola, una ametralladora o un lanzagranadas, todo en uno.

Nuestro protagonista cuenta con una serie de hechizos, seis en total, cada uno con una habilidad distinta. Eso sí, han sido adaptados a las necesidades de la acción del juego. De esta manera, Crucio, que en los libros y las películas era un hechizo que causaba un dolor insufrible, ahora se ha convertido en un fusil: dispara haces de luz a gran velocidad. Confrigo lanza auténticas bombas mientras que Stupefy sería una pistola. También hay hechizos de protección, como Protego o Expecto Patronum, que te curarán y te guiarán en tu camino. Incluso podremos elevar objetos que nos sirvan de escudo con Wingardium Leviosa, una demostración del poder tecnológico del juego.



No sólo contamos con las magias como protección, sino con los entornos. El juego incluye un sistema de coberturas similar al que podemos ver en cualquier título de acción en tercera persona. Por supuesto, los enemigos, en su mayoría mortífagos, hacen uso de esas protecciones también muy a menudo, aunque la IA aún no está lo suficientemente desarrollada y tienden al suicidio asistido. Y el juego bebe también de los grandes del género en el sistema de salud, de regeneración automática.



HARRY YA NO ES UN NIÑO, AHORA TIENE QUE LUCHAR POR SOBREVIVIR Y ACABAR CON LORD VOLDEMORT

Aunque parezca mentira, la apuesta de Electronic Arts con este juego es arriesgada. No por la elección del género en sí, sino por lo que esto supone. Nada más y nada menos que asumir que el público que juega a los títulos de Harry Potter ha madurado lo suficiente como para que le atraiga éste título pero no tanto como para que pierda el interés y se vaya a aquellos en los que se inspira y que están por encima en calidad. Si consiguen alcanzar el equilibrio, sin duda será una sorpresa en las ventas de estas navidades. ■

360 PS3 ENSLAVED

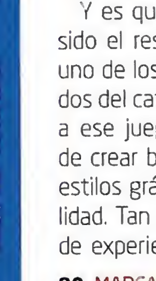
BELLEZA EN UN MUNDO POST-APOCALÍPTICO

Ninja Theory, los responsables de *Heavenly Sword*, trabajan en una imaginativa adaptación del relato 'Viaje al Oeste', el mismo que inspiró a Akira Toriyama para crear Dragon Ball.

La intención de Ninja Theory está clara: "Queremos hacer algo completamente diferente y futurístico", tal y como afirmó Tameem Antoniades, responsable de diseño del juego, en el evento Level Up organizado por Namco en Barcelona .

Y es que este joven estudio inglés ha sido el responsable de *Heavenly Sword*, uno de los títulos mejor (y peor) recordados del catálogo de Playstation 3. Gracias a ese juego sabemos que son capaces de crear buenas historias adornadas con estilos gráficos llenos de vida y personalidad. Tan sólo necesitaban un poco más de experiencia y tiempo de desarrollo. Y todo apunta a que ***Enslaved*** será el título que finalmente les confirmará como uno de los estudios más innovadores del momento.

La historia de ***Enslaved*** será una adaptación bastante libre de "Viaje al Oeste", una de las obras clave de la literatura china y la misma que inspiró a Akira Toriyama cuando creó la mítica serie Dragon Ball. Conoceremos a dos personajes principales, Monkey y Trip, los cuales escaparán de un misterioso navío que esclavizaba a los últimos humanos vivos para llevarlos a un lugar indeterminado del Oeste. Aunque la historia original estaba ambientada en China, en esta ocasión será en los Estados Unidos, ya que gran parte del juego se desarrollará en una devastada e irreconocible Nueva York, con rascacielos destruidos y cubiertos de vegetación. El estilo gráfico de ***Enslaved*** será único y presentará una riquísima paleta de colores tan solo comparable a la







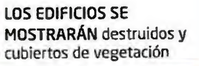


Enslaved

Género: **Acción-Plataformas**
Desarrolladora: **Ninja Theory**
Editora: **Namco**
Jugadores: **1**
Online: **Por confirmar**



LOS EDIFICIOS SE MOSTRARÁN destruidos y cubiertos de vegetación



Dos personajes

SIN MODO COOPERATIVO

Resulta curioso que durante el evento Level Up que Namco organizó en Barcelona el pasado mayo, se hayan presentado tres títulos protagonizados por una pareja de aventureros en mundos de fantasía. Sin embargo en ninguno de los casos se incluía un modo cooperativo, aunque pueda parecer lo más lógico teniendo en cuenta que son sistemas muy valorados por los jugadores. En todos los títulos (*Enslaved, Knight´s Contract y Majin and the Forsaken Kingdom*) controlamos al "fuerte" de la pareja. Sus motivos tendrán, o no.

de *Uncharted 2*. Por otro lado, tanto Trip como Monkey contarán con un buen número de animaciones y unas expresiones faciales excelentes, capaces de transmitir lo que ambos personajes sentirán en cada momento.

En esta Manhattan post-apocalíptica Monkey y Trip se verán obligados a luchar para sobrevivir a unos robots de combate (Mechs) estropeados por el paso de los años y guerras anteriores. También estarán en constante movimiento para no ser capturados por los esclavistas que los persiguen. Sólo controlaremos a Monkey, ya que es el más atlético de los personajes, capaz de luchar y escalar edificios, aunque Trip nos ayudará ofreciendo sus amplios conocimientos sobre tecnología, mejorando nuestras armas y curándonos. Monkey portará una vara metálica que utilizará para luchar contra los enemigos y que además disparará por uno de sus extremos (encontraremos varios tipos de munición). Los combos se realizarán mediante un sistema de dos botones, uno para golpes fuertes y otro para los débiles, y los saltos serán bastante habituales durante el desarrollo de la aventura, así como la utilización de coberturas al más puro estilo *Gears of War*, ya que los enemigos utilizarán potentes armas de fuego. Otra de las habilidades de Trip será la de controlar una libélula mecánica con una cámara que nos indicará donde se encuentran los enemigos para así evitarlos o sorprenderlos con un ataque. Para que os hagáis una idea del cuidado que el estudio está poniendo en el desarrollo de ***Enslaved***, os daremos dos datos: la isla de Manhattan está entera, hecha edificio a edificio; Ninja Theory ha contratado a un guionista para que dé sentido a cada movimiento de los personajes y también a un director de cine para realizar las excelentes secuencias de video. Sin duda ***Enslaved*** se presenta como uno de los títulos más prometedores el año. ■



EL ORIGINAL DISEÑO ARTÍSTICO cosneguirá que Enslaved sea recordado por su personalidad





EL ESTILO GRÁFICO TIENE PERSONALIDAD PROPIA

PSP PLAYENGLISH



UNA AVENTURA PARA APRENDER INGLÉS

Sony España, la desarrolladora madrileña Tonika Games y el mismísimo Richard Vaughan nos presentan una aventura para aprender inglés mientras jugamos.

Es cierto que las videoconsolas portátiles ya cuentan con algunos productos enfocados a aprender inglés pero, en realidad, se trata de los métodos de siempre, simplificados al máximo y en formato cartucho. Pero ahora nos encontramos con un producto que es, básicamente, un videojuego pero que, nos aseguran, nos ayudará a aprender inglés.

PlayEnglish es una aventura gráfica de corte clásico para PSP, con un apartado técnico fantástico, un guión genial sacado de los clásicos de la novela negra y una jugabilidad adaptada a la portátil de Sony. Hasta aquí nada raro, salvo que está casi completamente en inglés. Y esto, que merecería nuestras iras y nuestro correspondiente punto negativo por tratarse de un juego que no llega traducido a nuestro idioma, es aquí un punto a favor, porque *PlayEnglish* es una aventura gráfica pensada para mejorar nuestro nivel de inglés mientras jugamos. El juego es una apuesta personal de Sony España y la desarrolladora patria Tonica Games. Estos chicos han conseguido crear una divertidísima aventura que nos obliga a mejorar nuestro nivel de inglés, nivel tras nivel, si es que queremos acabar el juego.

Pero es que además, tras el desarrollo del título se encuentra todo el equipo de Vaughan Systems, líderes en la enseñanza del inglés en nuestro país, que han asesorado a los desarrolladores, han diseñado los niveles y las lecciones y hasta han puesto voz y cara a los personajes del juego.

Nivel medio-alto

Seguro que en tu curriculum has puesto eso de 'Inglés: nivel medio-alto', como hacemos todos, pero seguro que nuestro profesor del instituto no tiene el mismo concepto de



PSP

PlayEnglish

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Tonika Games**
Editora: **Sony**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **24 de junio**
Precio: **29,95 €**



EL JUEGO INTERCALA LAS conversaciones con personajes con los puzzles y minijuegos. Una aventura que nos obliga a mejorar nuestro inglés.

El Inspector Vaughan

TU JEFE Y TU PROFESOR PARTICULAR

El propio Richard Vaughan, eterno profesor de inglés para los españoles (ahora más desde el canal de televisión Aprende Ingles TV), se convierte aquí en el Inspector Vaughan y será nuestro asesor particular en la aventura. Vaughan nos ayudará a entender conversaciones y a utilizar correctamente el idioma, pero también nos pegará unos buenos tirones de oreja cuando cometamos fallos tontos. El protagonista podrá ver y hablar con Vaughan en cualquier parte, a traves de unas gafas llamas PATO, que son un moderno artilugio que lo conectan con el Inspector. Hay que estar atento y mejorar nuestro inglés para que no nos despidan y le den el caso a otro.

'medio-alto' que tenemos nosotros. Lo mismo le pasa al protagonista de esta aventura, el detective Jaime Rubio (aunque podéis llamarle Blond, James Blond), un detective español que no tiene demasiada soltura con el idioma de Shakespeare. Jaime tiene que viajar a Londres para ayudar a la policía británica en la resolución de un complejo robo. Para desenvolverse en tierras inglesas y poder resolver el caso, no le quedará más remedio que mejorar su inglés de manera urgente.

Afortunadamente, Jaime Rubio cuenta con la ayuda del Inspector Vaughan, interpretado por el mismísimo Richard Vaughan, que será su jefe local durante la misión y al cual estará conectado constantemente gracias a un artilugio llamado PATO (Personal Assistant Teaching Organizer). Así, Vaughan le ayudará con sus problemas con el idioma, aunque también le reprenderá gravemente cuando meta la pata con su inglés.



El juego está dividido en 14 misiones, que presentan un montón de situaciones corrientes en cualquier viaje a Londres (aeropuertos, taxis, hoteles, restaurantes...) y otras más propias de la investigación criminal. En todas ellas se va desarrollando el entretenido guión, cargado siempre de situaciones muy divertidas. La aventura avanza entre conversaciones, exploración, puzzles y algunos divertidos minijuegos. Todo nos va obligando a utilizar el inglés correctamente y a afinar el oído para no perder nada de información de los interrogatorios.

El juego cuenta con un par de niveles de dificultad, dependiendo de tu nivel de inglés, y al final de cada misión aparecen unas interesantes lecciones para afianzar los conceptos aprendidos y poder pasar, con nota, a la siguiente misión. ■



EL JUEGO INCIDE EN los fallos típicos de los españoles con el inglés



BUSCA PISTAS Y DALE al coco, hay que resolver un caso de robo internacional.

UNA HORA DE JUEGO EQUIVALE A 10 CLASES PRÁCTICAS, ASEGURAN

PS3 MOTORSTORM APOCALYPSE

UNA CARRERA EN MEDIO DEL FIN DEL MUNDO

La saga de conducción extrema de Sony se vuelve aún más extrema. Ahora toca pisar el acelerador en medio de una catástrofe de proporciones planetarias. Esto se acaba, pero que acabe con estilo.

Motorstorm fue uno de los primeros juegos que acompañó el lanzamiento de PlayStation 3, un juego de conducción 'off-road' espectacular que se ha convertido ya en una popular franquicia de Sony. Las carreras en el desierto dieron paso a la jungla en su secuela, *Motorstorm Pacific Rift* y al hielo y la nieve en su salto al formato PSP, con *Motorstorm Artic Edge*. Y claro, después de probar todos estos ambientes, los chicos de Evolution Studios lo tenían difícil para dotar de un nuevo escenario a la siguiente entrega, un nuevo entorno aún más difícil, caótico y arriesgado para la conducción...

La primera tentación fue llevar los coches, camiones, motos y quads a correr sobre el asfalto, pero no servía cualquiera. Eso era demasiado sencillo. Así que decidieron que las carreras se llevaran a cabo en medio del mismísimo día del Juicio Final. Una catástrofe natural de dimensiones planetarias está comenzando, y el epicentro del mismo es una ciudad cualquiera de la costa oeste americana. Terremotos gigantescos asolan la urbe y sus alrededores, además de erupciones volcánicas, desastrosas tormentas, maremotos... y todo esto hace que la anarquía se adueñe de la población civil, que se lance a la calle a protagonizar diferentes incidentes y que el ejército intente detenerles mientras organiza la evacuación de los civiles. ¿Qué mejor momento para organizar una carrera extrema?

Este es el entorno con el que nos encontraremos en *Motorstorm Apocalypse*, un juego de carreras arcade que mantiene el espíritu de las anteriores entregas pero que nos presenta cada prueba en medio de un agobiante ambiente de caos y destrucción. Hace unas semanas tuvimos ocasión de probar uno de los niveles del juego en el disfrutamos de una carrera en medio de la ciudad, esquivando tráfico real, explosiones, escombros, grietas en la calzada o edificios que colapsaban


EL CAOS SE APODERA de la ciudad, así que acelera y no mires atrás.


ESQUIVA A LA GENTE de la calle o, si no puedes, llévatelos por delante, pero no pierdas tiempo

LOS EDIFICIOS SE TE caen encima en medio de la carrera

PS3

Motorstorm Apocalypse

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Evolution Studios**
Editora: **Sony**
Lanzamiento: **Finales 2010**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**

IMAGINA UNA CARRERA DE VELOCIDAD EXTREMA EN MEDIO DEL ARGUMENTO DE '2012' O 'EL DÍA DESPUÉS DE MAÑANA'


ESTE HELICÓPTERO MARCA LA salida y la llegada a la meta.


LAS CARRERAS SON VERDADEROS infiernos en la tierra.

El jefe de todo esto

MATT SOUTHERN

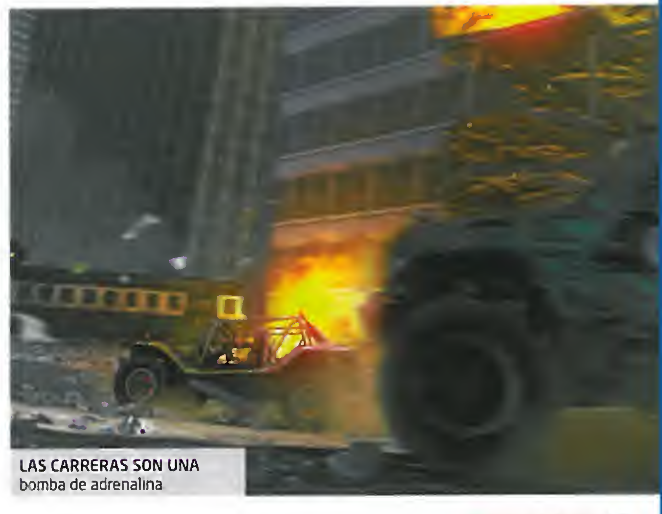
Sony quiso enseñar a la prensa, antes del E3, las maravillas que nos esperan con Motorstorm Apocalypse, y para ello montó un divertido evento en Londres. Allí tuvimos ocasión de charlar unos minutos con el director del juego, Matt Southern, quien nos aseguró que, "aunque queremos sorprender a los jugadores con este nuevo entorno apocalíptico, más propio de juegos de acción o de rol, esto no es más que un juego de conducción extrema, con el estilo inconfundible de Motorstorm, pero sobre un escenario muy, muy original y lleno de sorpresas". Sothern nos adelantó que en el juego tendrá mucho peso la customización, los gadgets para los vehículos y la comunidad online.

a nuestro paso. Pero lo mejor es que el trazado discurría a través de los túneles del metro o de cualquier grieta que se abría en medio del asfalto. Y todo entre las balas de los enfrentamientos entre el ejército y la población civil. Impresionante y muy estresante.

El juego contará con muy diversos escenarios (la ciudad, las carreteras adyacentes, puentes gigantescos que se destrozan a nuestro paso y hasta la cubierta de un portaaviones...) y tres niveles diferentes de dificultad, cada uno personalizado por un conductor diferente..

El juego también tendrá un componente fundamental en la customización. Podremos añadir mejoras en nuestros vehículos y retocar su aspecto exterior. Todas sus partes mecánicas, los vinilos, la pintura o las pegatinas serán personalizables, además de poder añadir mejoras como el boost y algunos juguetes más que nos servirán para sacar ventaja en cada carrera.

Los chicos de Evolution Studios nos aseguraron que la parte online será uno de sus puntos fuertes, con carreras de hasta 16 contrincantes (también permitirá 4 jugadores en pantalla partida). Aquí habrá posibilidades de apuestas (con coches o con partes mecánicas) yránkings mundiales de puntuación. Además, el título contará con un creador de modos de juego. ■


LAS CARRERAS SON UNA bomba de adrenalina

Multi NBA ELITE 11

NBA Elite
Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Otoño de 2010**

EA REINVENTA SU BALONCESTO

La franquicia baloncestística del gigante canadiense toma una nueva dirección en la que incluso llega a cambiar de nombre.

De un tiempo a esta parte la franquicia *NBA Live* parecía haber perdido el rumbo, por eso desde la compañía canadiense han decidido hacer un reseteo completo que pasa por cambiar prácticamente cada detalle de su franquicia.

El primer paso ha sido el nuevo nombre, pasando a denominarse como *NBA Elite*. Pero no sólo esto, sino que la evolución viene de mano también del sistema de control, que ahora pretende dar el control completo de nuestras estrellas al jugador. Trata de darnos así a nosotros mismos las herramientas para crear baloncesto. En cierta manera lo que intenta es convertir al usuario en la estrella, gracias a un sistema mucho más accesible y flexible. Quizá la mayor influencia ha sido el esquema de *Fight Night*, haciendo uso de los dos sticks analógicos para dominar la situación. El caso es que estaremos ante una experiencia baloncestística completamente nueva, que no tendrá que envidiar nada en absoluto a las anteriores entregas de la saga. En próximos meses más detalles. ■


TODA LA EMOCIÓN DEL baloncesto con un nuevo control



Nuevo sistema de control

DOS STICKS PARA DOMINARLOS A TODOS EN LA PISTA

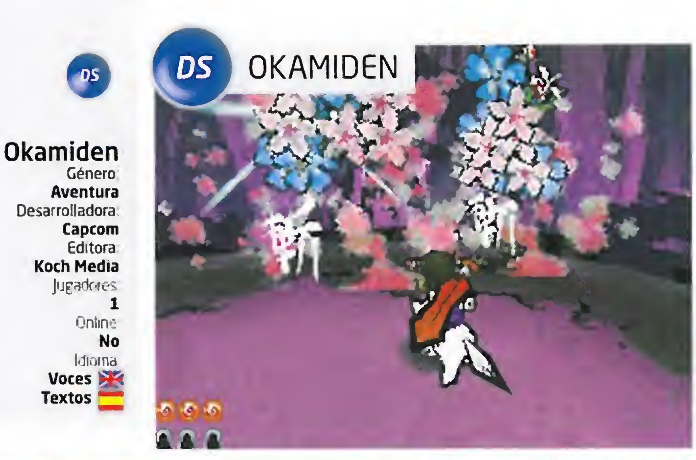
En el próximo *NBA Elite 11* nosotros seremos las estrellas, gracias al innovador sistema de control que presentará. El esquema es simple, dejando el stick izquierdo para controlar el movimiento de nuestras piernas y el derecho el de las manos. Pulsando este último hacia arriba ejecutaremos los tiros, pero gracias a la versatilidad del sistema incluso es posible intentar tirar a tabla, realizar bandejas, cambiarnos de mano en el aire...

Las fintas y movimientos especiales también se hacen con este stick, con movimientos desde la mitad del mando hacia abajo. Puede parecer complicado, pero damos fe que va a suponer punto y aparte.

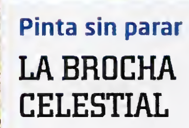
DS

Okamiden
Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

DS OKAMIDEN











Pinta sin parar

LA BROCHA CELESTIAL

En muchos de los puzzles del juego habrá que echar mano de la brocha celestial, y pintar diferentes motivos para seguir adelante (un puente, una cuerda, etc.) Pero hay que cuidar de no gastar tinta a lo loco.

OKAMI LLEGA POR FIN A SU HÁBITAT NATURAL

Después de hacernos babear con su historia emotiva y sus paisajes con flores, Okami vuelve en versión portátil. ¡A dibujar con el stylus!

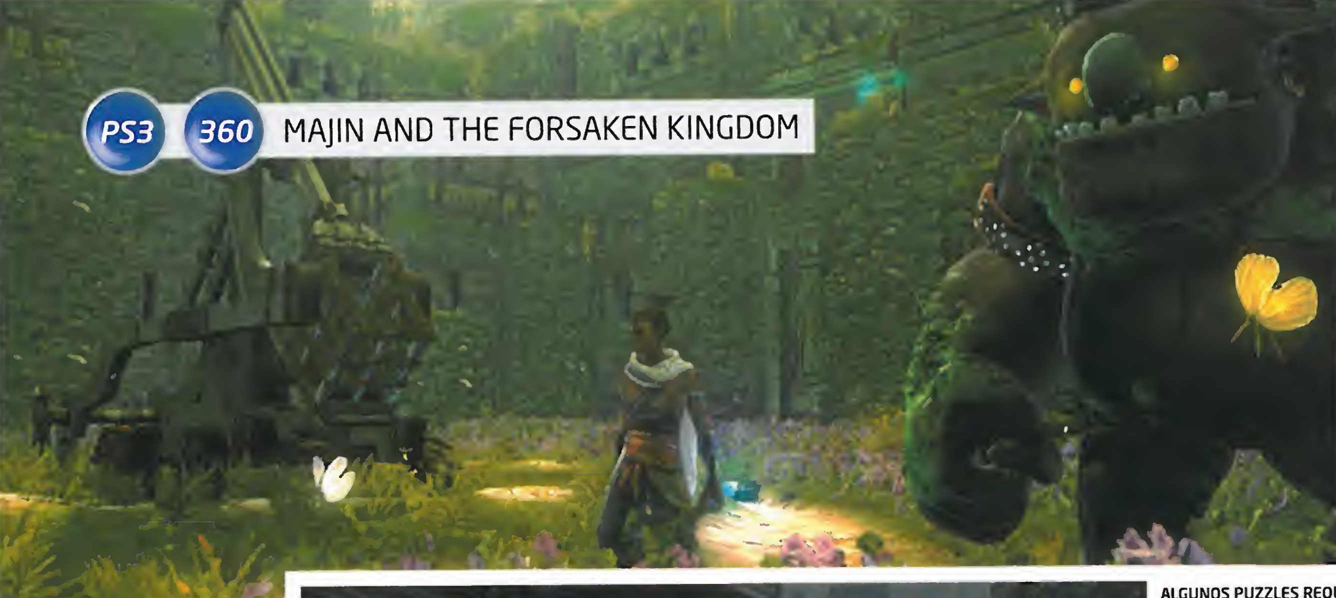


Parece mentira que un juego en el que dibujar sea algo tan importante no haya salido antes en una consola como la portátil de Nintendo.

Sí, *Okamiden* se beneficia un montón del Stylus y de la pantalla táctil. Utilizar el famoso pincel mágico para completar un puente para poder avanzar es una gozada. La historia de *Okamiden* está protagonizada por Chibiterasu, un joven dios sol e hijo de la protagonista de *Okami*, que, al igual que esta, adopta la forma de un lobezno para proteger a su pueblo. La fiera contará con la compañía y ayuda de multitud de personajes (conocidos de la saga y nuevos), cada uno con habilidades especiales de las que nos beneficiaremos.

DIBUJA CON EL LÁPIZ MÁGICO PARA AVANZAR EN LA AVENTURA

Lo primero que sorprende es el preciosismo de sus gráficos, bien logrados y muy 'cucos', como mandan los cánones de la portátil de Nintendo. Lo segundo es la absoluta sencillez de su control: los movimientos se realizan con la cruceta y los ataques con un solo botón, con posibilidad de combos. En la fase que pudimos probar, Chibiterasu era montado por un joven al que teníamos que obligar a desmontar (otra vez, con un sólo botón) para poder atravesar un puente que no soportaba el peso de animal y jinete. A la vez, tuvimos que dibujar, contrarreloj y escasez de tinta, una línea para fortalecer el puente y poder cruzarlo de uno en uno. La influencia de *Phantom Hourglass* parece innegable en este tipo de puzzles, y en el juego en general, pero *Okamiden* tiene la suficiente personalidad propia para convertirse en uno de los juegos clave del 2011 para Nintendo DS. Una maravilla de diseño y de jugabilidad que no abunda en la portátil. ■





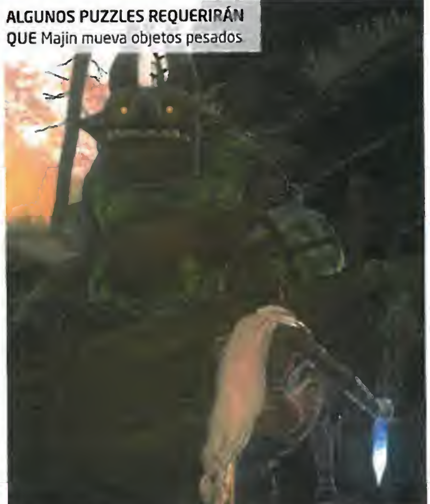
Majin and The Forsaken Kingdom

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Game Republic**
Editora: **Namco**
Jugadores: **1**
Online: **Por determinar**
Idioma: **Voces: Sin confirmar**
Textos: Sin confirmar



MAJIN NOS AYUDARÁ A pelear contra los enemigos pero, a pesar de su potente aspecto, su resistencia será limitada .





ALGUNOS PUZZLES REQUERIRÁN QUE Majin mueva objetos pesados

CONOCE A LA BESTIA AFABLE DEL REINO MITOLÓGICO

En *Majin and the Frosaken Kingdom* controlaremos a un ladrón que por casualidad despierta al Majin, un ser gigantesco de fantasía con el que viviremos aventuras

El nuevo proyecto de Game Republic, el estudio japonés responsable de títulos como *Folklore, Genji: Days of the Blade* o *Dragon Ball: Origins*, llegará a Xbox 360 y PS3 el próximo invierno. La historia narrará el descubrimiento que hará un joven ladrón mientras busca tesoros en un castillo abandonado. Y no será precisamente un buen botín sino un gigantesco ser mitológico llamado Majin, al que despertará de su largo letargo sin haberlo pretendido. Pronto se formará una sólida amistad entre los dos personajes, especialmente cuando la oscuridad que amenaza el reino comience a pronunciarse. Ambos colaborarán para controlarla luchando contra diversos enemigos, resolviendo puzzles y mecanismos para seguir adelante y explorando los distintos parajes del reino. También tendremos que recuperar unas frutas que devolverán la memoria a Majin, aún confuso tras el largo letargo. Desbloquearán nuevos poderes y habilidades para el gigantesco ser que nos ayudarán a progresar en la aventura y a desbloquear nuevas rutas de acceso. Podremos interactuar con el Majin y darle órdenes como atacar, gruñir (para asustar a los enemigos), coger objetos, etc. El reino estará dividido en cinco zonas distintas y cada una tendrá un aspecto muy distinto a las demás, con un estilo gráfico que recordará a los cuentos y las historias de fantasía. La intención de este título ideado por Yoshiki Okamoto (trabajó en *Resident Evil, Street Fighter*, etc.) será la de conseguir un nuevo enfoque en lo que a juegos de aventuras se refiere. ■

SERÁ POSIBLE INTERACTUAR CON EL MAJIN Y DARLE ÓRDENES COMO ATACAR O GRUÑIR

Multi TIGER WOODS PGA TOUR 11

TIGER WOODS

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**

EL TIGRE VUELVE A INTENTAR HACER UN HOYO EN UNO...

Woods vuelve a ser el gran protagonista del título de golf de EA, esta vez con la Ryder Cup como gran novedad y principal atractivo para los curtidos en mil hoyos diferentes.

A pesar de la tremenda polémica surgida en los pasados meses alrededor de TIger Woods, Electronic Arts ha decidido mantener el apoyo a la estrella y por eso volverá a ser la imagen de *PGA Tour 11*. La base del título es la misma que en anteriores entregas, es decir, la de un simulador de golf del más alto nivel con una presentación audiovisual de calidad cercana al fotorealismo.

La gran novedad de la entrega de este año es la inclusión de la competición golfística por equipos más relevante del panorama internacional, la Ryder Cup. Haremos las veces de capitán, eligiendo equipo y llevándolo al campo Celtic Manor, el mismo en el que se jugará esta competición durante 2010.

Además se sigue poniendo el acento en que toda la familia pueda competir en este título gracias en primer lugar al amplio abanico de sistemas de control que ofrece (desde control real con los sistemas de captación de movimiento al esquema clásico de PGA Tour con varias pulsaciones para ajustar potencia, efecto y demás), pero también con las posibilidades multijugador que van desde varias modalidades distintas de juego a un modo minigolf en el que no tendremos que ser tan precisos como en el resto de opciones.

Podría decirse que este año vamos a estar una vez más ante el mejor juego de golf de la historia. La 'culpa' no es del Tigre, sino de Electronic Arts. ■

Move y Wii MotionPlus

COMO EN EL GOLF DE VERDAD

Una de las nuevas características es la implantación de un sistema de control que aprovecha las posibilidades de Move. Esto hace que las versiones para PS3 y Wii ofrezcan una experiencia cercana a la realidad, más aún si tenemos en cuenta el nuevo punto de vista, en primera persona. Sólo falta el olor de la hierba y una gorra para ser golfista profesional...



PS3 360 PC

Blacklight Tango Down

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Zombie Studios**
Editora: **Ignition**
Fecha de salida: **Julio 2010**
Jugadores: **2-16**
Idioma: **Voces** **Textos**

Blacklight Tango Down

PIENSA SIN DEJAR DE MOVERTE

Un juego completo por 15 euros, con 12 mapas de multijugador y 4 de cooperativo, y con una jugabilidad que tiene algunas peculiaridades interesantes.

LOS MAPAS INCLUYEN BASTANTES coberturas en las que los tiroteos son incesantes.

A primera vista parece que *Blacklight Tanto Down* es más de lo mismo, un shooter multijugador que utiliza el omnipresente motor Unreal Engine 3. Pero desde la primera partida el juego empieza a mostrar personalidad, cuando te das cuenta de que reapareces únicamente para morir segundos después. Tu supervivencia depende tanto de tu pericia con el arma como de que te estés moviendo. Hay que buscar la razón en la característica más original del juego, el HVR (Hyper Reality Visor), que te permite ver a través de los muros para detectar las siluetas de todos los jugadores, aunque haya paredes por medio. El HVR sólo está disponible unos segundos cada cierto tiempo y cuando esté activado no verás el escenario ni podrás disparar, lo que te deja desprotegido. Como todos los jugadores lo tienen no habrá lugar seguro en el que apostarse. "La gente quiere juegos rápidos, que se sienta el tiroteo en ambas direcciones", dice Jared Gerritzen, jefe de proyecto.

DESCÁRGALO PARA PC, XBOX 360 O PLAYSTATION 3

Para cambiar rápidamente de clase habrá cuatro predefinidas que puedes personalizar. El arsenal que vas desbloqueando con cada subida de nivel y después de haber llegado al rango máximo, 70, cuenta con 108 armas diferentes.



Hasta para cuatro jugadores online

COOPERATIVO PARA APRENDER

Gerritzen afirma que la mejor forma de aprender las peculiaridades del título es jugar al modo cooperativo, hasta para cuatro jugadores online. Es lo más parecido a un modo historia que ofrece el juego. La patrulla Blacklight debe rescatar al coronel Klein. Los enemigos serán La Orden, un grupo militarista entrenado, y la población civil, que ha sido infectada por la fiebre Q, conocidada como VLI (Virus de Locura Inteligente) que les permite usar armas aunque los casos más graves atacan con armas blancas o cuerpo a cuerpo. No tienen miedo ni sienten dolor. ¿Muy parecidos a zombies? Gerritzen afirma: "Hemos intentado meter zombies en un juego hace años".

Toy Story 3

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Avalanche**
Editora: **Disney Int.**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**

A LA TERCERA... ¡HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ!

El juego oficial de la tercera aventura cinematográfica de los juguetes de Andy tiene muy buena pinta, con un mundo abierto para explorar y divertirnos.

Los chicos de Pixar lo han vuelto a hacer. De nuevo han hecho que Woody, Buzz y compañía cobren vida. Este mismo verano podremos comprobarlo en los cines de todo el mundo, o en nuestras propias casas gracias al título que Disney está preparando para acompañar al estreno fílmico.
Los responsable de la versión jugable son Avalanche Software y se han marcado el claro objetivo de sobrepasar las expectativas del público al respecto de una licencia de este estilo. De esta manera tendremos por una parte el juego 'normal', ambientado en los hechos narrados por la película y desarrollado de una manera más o menos lineal. Controlando a los tres grandes protagonistas de esta entrega viviremos tanto en el mundo real (con predominio de puzzles) como en las fantasías de los niños que juegan con sus juguetes.
Sin embargo este no es el mayor atractivo del título, y es que la sorpresa en la manga de la desarrolladora es un sandbox totalmente personalizable al más puro estilo *GTA*, pero con un carácter notablemente más 'para todos los públicos'. Libertad de acción, conducción, amplias zonas con personajes con los que hablar e incluso una ciudad que podremos tunear a nuestra voluntad, añadiendo edificios y funciones según queramos. Por esto parece que sí estaremos ante un juego a la altura de la película. ■


ZERG SÓLO ESTARÁ DISPONIBLE en la versión de Playstation 3.


EL MODO SANDBOX PROMETE muchas horas de diversión con libertad de acción.

360 PS3

Knight´s Contract

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Namco**
Editora: **Namco**
Fecha de salida: **Finales 2010**
Jugadores: **1**
Idioma:
Voces
Textos

SERÁ SÓLO PARA ADULTOS, ya que incluirá escenas de violencia extrema

LA BRUJA Y EL VERDUGO MORTAL

Namco presenta un nuevo y prometedor título de acción, a medio camino entre la brutal acción de *God of War* y el dinamismo mágico de *Bayonetta.*



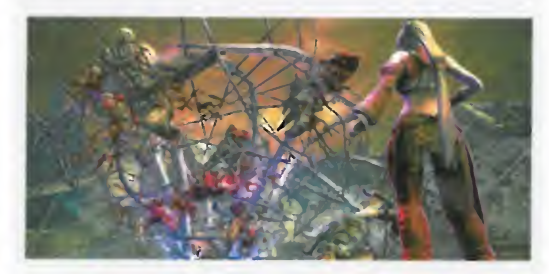
GRETCHEN TENDRÁ PODERES MÁGICOS y Henrich la protegerá de cualquier amenaza

K*night's Contract* nos sumirá en un mundo medieval, lleno de fantasía, oscuridad y brujería, que recordará mucho a la saga de mangas Berserk (la cual tuvo una adaptación al mundo del videojuego lanzada en Dreamcast). Aunque viendo las imágenes pueda pensarse que se tratará de un juego cooperativo en el que controlaremos a una bruja y a un musculoso guerrero, en realidad sólo jugaremos con Henrich, el verdugo, que tendrá que proteger a Gretchen, una misteriosa hechicera que acaba de volver de la muerte y que será muy importante en el desarrollo de la historia. La acción transcurrirá en Alemania y Henrich será invencible, de hecho, en el juego, la barra de vida es en realidad la salud de Gretchen, y tendremos que protegerla de los horribles seres que pueblan el mundo. Contará con todas las características clásicas del género como personajes evolutivos, ataques finales devastadores, distintos tipos de armas y magias que se pueden combinar y mejorar. Pero *Knight's Contract* también incluirá otros elementos que darán variedad al desarrollo, como por ejemplo, ataques conjuntos entre Gretchen y Henrich o momentos en los que la cámara ofrecerá un tipo de acción distinta (en un momento del juego vimos como la cámara se colocaba delante del personaje mientras escapaba de un enemigo gigante que destrozaba edificios a su paso). Eso sí, este 'hack n´ slash' será uno de los juegos más sangrientos del año por lo que quedará reservado únicamente a las audiencias con mayoría de edad.

Gigantescos enemigos finales

MATA A LO GRANDE

Una de las características más interesantes de *Kinght´s Contract* serán las emocionantes peleas contra enemigos finales como la bestia que aparece en esta imagen. Tendremos que evitar que a el monstruo dañe a Gretchen mientras realiza sus ataques mágicos y conjuros al más puro estilo *Bayonetta*.



PSP PC

PRO CYCLING MANAGER 2010

Género: **Manager deportivo**
Desarrolladora: **Cyanide**
Editora: **Digital Bros**
Jugadores: **1**
Online: **No**

PC PSP PRO CYCLING MANAGER 2010

EL ASPECTO GRÁFICO DEL juego en esta entrega resulta impresionante

ENFÚNDATE EL MAILLOT AMARILLO

El videojuego oficial del Tour de Francia y de la Vuelta a España llega este año con muchas mejoras, un motor gráfico impresionante y un editor para diseñar tus propias carreras.

Como cada verano, vuelve la temporada alta para el ciclismo profesional y ahora se concentran las grandes pruebas ciclistas internacionales. Y, además de las retransmisiones televisivas, los aficionados al ciclismo pueden disfrutar, desde hace ya 10 años, del manager deportivo desarrollado por los franceses Cyanide.

Pero este 2010, el videojuego oficial del Tour de Francia y de la Vuelta España viene cargado de mejoras, entre las que destacan el impresionante motor gráfico de su simulador. Si eres de los que te gusta seguir las carreras en 'directo' (hay muchos otros que prefieren ver sólo los resultados de las etapas) vas a alucinar. Los entornos 3D, los efectos de iluminación y sombras, los modelados de los ciclistas y los efectos televisivos (como la profundidad de campo) hacen que parezca una retransmisión televisiva real. Además, este año el juego incluye un completo y potente editor para crear tus propios entornos y etapas.

Puedes dirigir cualquiera de los 65 equipos oficiales de la temporada 2010 o crear el tuyo propio, y gestionar sus finanzas, las decisiones deportivas y hasta cada movimiento o táctica en medio de la etapa. Además, se puede alternar entre el modo más simulador el más arcade (para jugadores menos expertos), o el más puro estilo manager. Cualquier aficionado al ciclismo encontrará su modo de juego más satisfactorio. ■

Editor de mapas

CREA TU PROPIA VUELTA CICLISTA

Una de las novedades más importantes de la entrega de este año es la inclusión del editor de carreras. Una herramienta realmente potente que te permite crear entornos tan realistas como los que ves en el juego. El editor permite personalizar la propia carretera (sus curvas, sus desniveles, su asfalto...) pero también el entorno (la vegetación, los edificios, monumentos, lagos...) y hasta las condiciones climatológicas. Y su integración con mapas como los de Google Maps te permiten crear una carrera frente a tu propia casa.

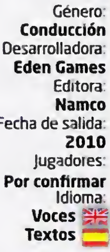




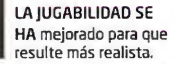




Test Drive Unlimited 2



Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Eden Games**
Editora: **Namco**
Fecha de salida: **2010**
Jugadores: **Por confirmar**
Idioma:
Voces
Textos



LA JUGABILIDAD SE HA mejorado para que resulte más realista.

EL LUJO Y LAS fiestas estarán muy presentes en Test Drive Unlimited 2

FIESTAS Y LUJO EN LA SOLEADA IBIZA

Test Drive Unlimited incluirá una detallada recreación de la isla de Ibiza, en la que tendremos que progresar socialmente a base de carreras y apuestas.

La saga *Test Drive Unlimited* añade de persistencia online al género de la conducción, y está llamado a convertirse en el siguiente escalón en lo que a títulos de conducción se refiere. El planteamiento de *Test Drive Unlimited 2* convertirá al juego de Eden Games en uno de los títulos de coches más reseñables de este año en nuestro país, ya que correremos en la soleada Ibiza con excepcionales coches de lujo. La recreación de la isla será casi perfecta y nos permitirá visitar desde las poblaciones más importantes hasta las carreteras secundarias más recónditas. Nos ha llamado la atención que durante el proceso de creación de personaje, acudiremos a una clínica de cirugía estética para configurar sus rasgos. La historia comienza cuando nos regalan un poderoso coche en nuestra fiesta de cumpleaños, como si fuésemos un afortunado playboy disfrutando de unas vacaciones en el

QUERRÁS VIVIR EN LAS CARRETERAS DE **TDU2**

Mediterráneo. A partir de ahí tendremos que conseguir nuevos coches en apuestas y carreras a lo largo y ancho de toda la isla. Pero también nos reportará dinero conducir de manera temeraria o elegante, esquivando coches y derrapando, o simplemente explorando la isla. Tendremos a nuestra disposición una casa con un amplio garaje, que podremos ir mejorando a medida que nuestra fama y colección de coches aumente. Aunque sin duda lo más interesante será el completísimo modo online en el que querrás quedarte a vivir y que incluirá estadísticas de juego, avatares, chats y demás opciones sociales. ■

Una isla online

EL CLUB DEL AUTOMÓVIL

Con *Test Drive Unlimited 2* se pretende crear una identidad única en el campo de los títulos con modo multijugador online. No sólo será posible competir en distintas carreras a lo largo y ancho de toda la isla de Ibiza sino que también podremos, por ejemplo, comprar nuevos vehículos en compañía de otras personas, visitar concesionarios y tener charlas sobre los coches y disfrutar explorando los bellos parajes que nos ofrecen las carreteras secundarias. También podremos cambiar la apariencia de nuestro personaje, decorar la casa en la que viviremos, ir a las casas de nuestros amigos y pertenecer a clubes de conducción que nos reportarán ventajas como coches exclusivos. Además podremos competir por ser los mejores conductores del mundo.



Multi

Transformers: La guerra por Cybertron

Género: **Acción**
Desarrolladora: **High Moon Studio**
Editora: **Activision**
Fecha de salida: **25 de Junio 2010**
Jugadores: **1 a 3**
Online: **2 a 10**

Multi TRANSFORMERS: LA GUERRA POR CYBERTRON

PREDOMINARÁN LOS DISPAROS, CON algunos combates cercanos

MEGATRON SIGUE SIENDO EL malo malísimo de esta historia en Cybertron

TRANSFORMERS A LA ANTIGUA USANZA

Viajamos a Cybertron para conocer los orígenes de la guerra que lleva enfrentando a decepticons y autobots desde hace miles de años.

Hay vida después de Megan Fox. Esa sería la conclusión a la que podemos llegar después de ver este interesante título basado en estos monstruos de metal. Los Transformers se atreven con una aventura sin el respaldo o limitación de ninguna película, aprovechando así para desatar todo el potencial de estos seres.

La acción se traslada al planeta Cybertron para narrar los hechos que dieron lugar al conflicto entre los Decepticons y los Autobots. Viviremos la historia desde ambos lados de la barrera, pudiendo encarnar a Megatron y sus lacayos o a Optimus y demás héroes, conociendo la historia del levantamiento Decepticon con todo lujo de detalles.

Serán 10 los niveles disponibles, siendo cinco para cada facción. Podremos elegir que personaje queremos controlar, teniendo todos ellos caraterísticas distintas y habilidades diferentes. En un principio, las opciones serán escasas, pero conforme avancemos en la historia se multiplicarán.

La jugabilidad es la de un juego de acción en tercera persona, con algunos toques de estrategia, por el hecho de que iremos siempre acompañados de dos robots (perfecto para el modo cooperativo para tres jugadores), y un ligero componente de conducción. La diferencia con los Transformer "de toda la vida" es que los robots se transformarán en vehículos alienígenas, mayoritariamente coches, pero también máquinas voladoras.

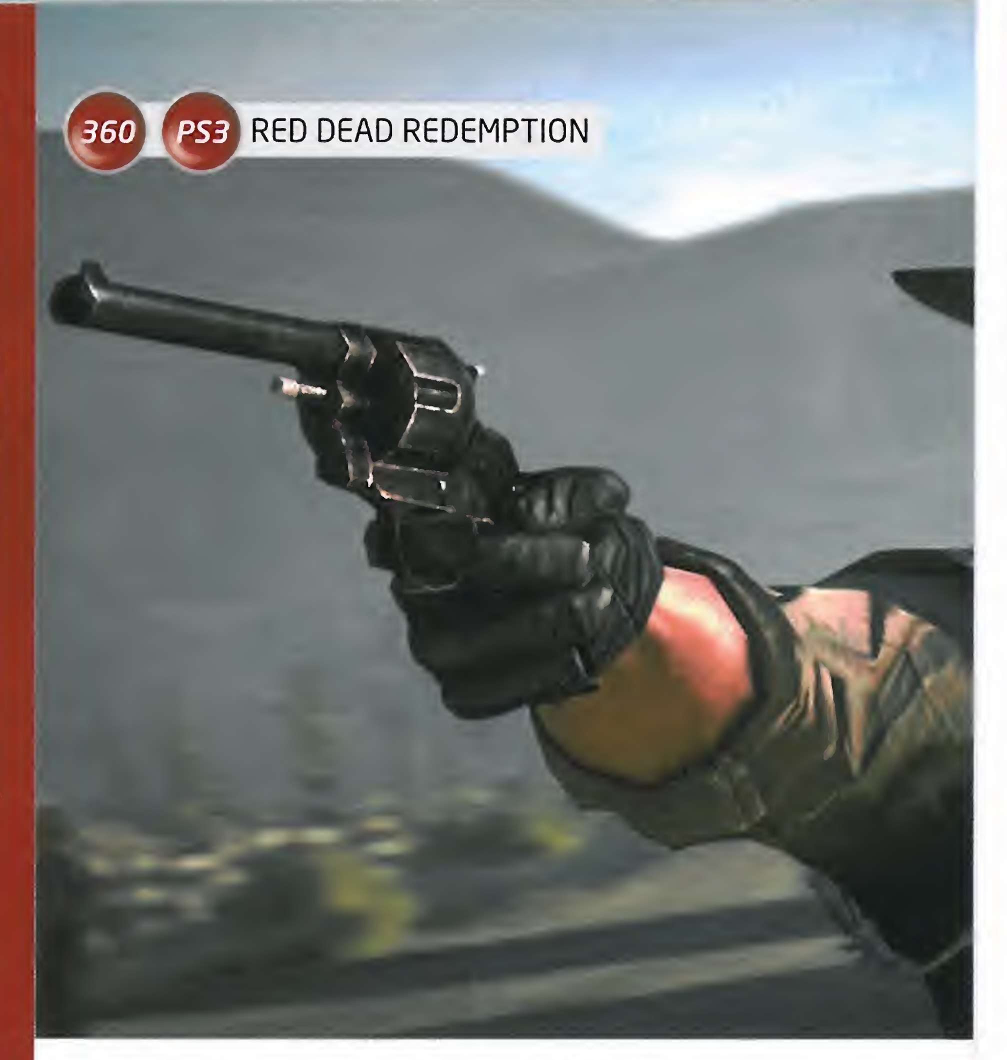
De este modo la libertad creativa dada al estudio parece funcionar a la perfección, con un mundo rico en detalles y una historia completamente original e interesante. La calidad técnica del juego también está por encima de los últimos juegos basados en esta licencia, por lo que todo parece presagiar que en esta ocasión si Transfomers dará la talla. ■



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 PS3 RED DEAD REDEMPTION



EL OESTE MÁS SALVAJE

Los creadores de Grand Theft Auto demuestran que el mítico y lejano oeste de los vaqueros, indios, duelos al sol y cuatreros nunca dejará de estar de moda.

Cuando en el año 2002 Rockstar adquirió el primer *Red Dead* después de que Capcom abandonara el proyecto, nadie imaginaba cuál era el plan maestro de los hermanos Houser. Éstos secretamente tenían un plan que tenía dos paradas: la primera era acabar el desarrollo de aquél *Red Dead Revolver*, y la segunda, continuar esa saga, dotándole de los valores de producción y jugabilidad de la compañía que regentan. El resultado es *Red Dead Redemption*, una verdadera obra maestra del mundo de los videojuegos que sirve a la vez como sentido homenaje al perenne género cinematográfico de los western, y como recordatorio de que nunca está todo visto en el mundo del ocio interactivo.

Y es que pocos habrían apostado fuerte por esta epopeya clásica que bebe de la fuente de Peckinpah, Leone o incluso Clint Eastwood. El argumento es sencillo, pero efectivo. Encarnamos a John Marstow, un antiguo forajido al que su banda dio por muerto tras un atraco a un banco. Ahora, varios años después, John ha conseguido formar una familia y normalizar su existencia. Al menos así era hasta que una agencia da con su paradero y le coacciona con el objetivo de que vaya dar caza a sus antiguos

amigos, aún en el lado salvaje de la ley.

A partir de aquí se abre todo un universo ambientado en los años finales del oeste tal y como los recordamos de las películas de vaqueros. A esto contribuye el excelente trabajo de los chicos de Rockstar San Diego, que han conseguido trasmitir la sensación de estar físicamente en el desierto de Mojave y sus cercanías.

Sólo hay que montar a lomos de nuestro caballo y comenzar a explorar para ver que hay mucho que descubrir. Paseando veremos más de 50 especies animales, un constante bullir de personas y eventos en los que participar, pueblos típicos de la época con su letrero de 'Saloon' y sus duelos al sol...

Pero es que tanto el diseño de personajes e incluso el apartado sonoro están a la altura en este aspecto, consiguiendo redondear la experiencia hasta el punto de hacernos sentir los protagonistas de una historia de sangre y venganza.

El esquema de juego no difiere en exceso de lo que se ha podido disfrutar en otros títulos de este tipo (léase *GTA IV*) con un hilo de misiones principales que se nos van entregando a través de diversos personajes y que podemos elegir con total libertad, mientras que paralelamente se despliega todo un abanico de posibilidades accesorias que contribuyen a dotar de cierta variedad a la acción. Son tanto pequeños encargos como minijuegos (Blackjack, Póker, desafíos de caza, etc...), pero tan ricos que es posible que acabemos simplemente 'pasando' del argumento principal para disfrutar del desierto y lo que tiene que ofrecer a un forastero por aquellas tierras.

Se trata de una experiencia rica y absorbente, que sabe cómo administrar las novedades en su desarrollo para ofrecer algo diferente en cada nueva toma

>VISUALMENTE IMPACTANTE y grande.
>LARGO, VARIADO y con un mucho que ofrecer.
>AMBIENTACIÓN genial.

Arriba y abajo

>PEQUEÑOS BUGS POR subsanar.
>VOCES en inglés.
>EN OCASIONES SE repiten objetivos en distintas misiones.

360 PS3



Red Dead Redemption

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Rockstar San Diego**
Editora: **Take 2**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **SI**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi

18



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.8	9.7	9.9	9.9

Nota final

9.8



La opinión

EN POCAS OCASIONES hemos tenido la oportunidad de disfrutar tanto y tan bien con un juego como lo hemos hecho con Red Dead Redemption. Una verdadera obra maestra que clava la experiencia audiovisual y además consigue entretener durante muchas horas.



Por Xcast

de contacto con el juego. Este hecho además es digno de alabar cuando hablamos de un título que puede superar las 30 horas de juego a poco que queramos descubrir sus secretos (que son muchos).

No se puede decir que sea absolutamente perfecto, pues el precio que Rockstar ha tenido que pagar para crear un mundo tan abierto y rico es un cúmulo de errores de programación que empañan mínimamente el resultado. Se trata de pequeños fallos de detección de objetos y detalles sin verdadera importancia, pero que al estar hablando de un título tan redondo, parecen de mayor importancia de la que tienen.

Y es que incluso el apartado multijugador está cuidado al máximo, llevando la variedad del modo en solitario al terreno online. Podremos jugar partidas en competitivas, cooperar con nuestros amigos en la consecución de determinados objetivos, recuperar bolsas de oro, explorar el mapa sin más objetivo que divertirnos... Sumaremos además el hecho de que el grupo desarrollador ha sido hábil a la hora de captar las mecánicas de éxito en otros juegos de acción online, por lo que veremos detalles que nos recordarán a *Modern Warfare 2* e incluso a *Battlefield Bad Company 2* (sin ir más lejos, la recopilación de experiencia para desbloquear nuevos personajes, equipamiento y armas). Y esto con el mérito añadido de no perder en ningún momento su personalidad propia. El mejor ejemplo es la barra de Dead Eye, que durante el modo para un jugador ralentiza el tiempo, pero que en el apartado social nos hace apuntar con precisión a partes concretas del cuerpo de nuestros rivales.

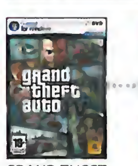
UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA PRESENTE GENERACIÓN Y UN CANDIDATO A JUEGO DEL AÑO

Podría decirse que ***Red Dead Redemption*** es la mayor sorpresa en lo que llevamos de año y un claro candidato a mejor juego de esta generación. Su único punto negro, los bugs, prometen ser solucionados con un parche de distribución gratuita, lo que nos lleva a reforzar aún más nuestro incondicional amor a este título de acción en tercera persona. No sabemos cómo Rockstar pretenderá mejorarlo en un futuro, pero parece que va a tener las cosas complicadas por la calidad de este juego. Un imprescindible. ■

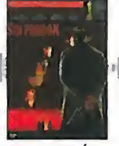

LOS SECUNDARIOS TIENEN GRAN importancia en la línea argumental.


AL ACERCARNOS AL ENEMIGO podremos ejecutarlos con nuestras armas.

Interferencias



GRAND THEFT AUTO IV


SIN PERDÓN


MODERN WARFARE 2

Wii SUPERMARIO GALAXY 2

player RECOMENDADO

LO NUEVO DE MARIO ES... DE OTRA GALAXIA

Y el más difícil todavía fue simplemente un paso más para Mario y el equipo de Nintendo. Vuelven a romper moldes y marcar máximos en diversión e iniciativa.

Super Mario Galaxy 2 transciende de géneros, sistemas, generaciones y casi hasta preferencias personales. Puedes odiar al bigotes, no ser muy dado a las plataformas o incluso no haberle cogido el gusto al primer *Galaxy*, es igual. La segunda parte te sorprenderá por muchos motivos.

Es inevitable rendirse ante el despliegue de imaginación montado para este juego. Los creativos que están detrás son niños que inventan aventuras espaciales, flotando mientras manejan la gravedad a su antojo. Y luego son ingenieros que fabrican los artilugios necesarios para que toda esa diversión se convierta en una precisa sucesión de juguetes reales.

Pero, ¿cómo se puede hablar de innovación cuando se trata de 'otro' Mario? *Super Mario Galaxy* triunfó trayendo la idea de los planetas con un diseño deslumbrante, pero que al lado de su segunda parte queda demasiado sobrio, hasta tímido. Quizás ***Galaxy 2*** no sea tan elegante, como si Mario hubiera ido unos años atrás y se pegara una buena fiesta espacial en su juventud. Es más descarado, se atreve a plantear unos montajes de plataformas que dejan al jugador helado una y otra vez, o a volverle loco haciendo barbaridades con la cámara. Es lo que tiene dibujar un mundo con reglas

Soy Mario, Luigi Mario

DERRAPES CON EXTRA

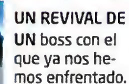
El hermano segundón viene mejor que en la primera parte. Se puede manejar desde la estrella 30, vuelve a tener su propio estilo y además activa la posibilidad de jugar contra fantasmas en modo contrarreloj. Aparece en pantalla y repite todo lo que hagas, si te coge, se acabó.







UN CIELO ESTRELLADO DE fondo y el clásico tapiz de césped en el suelo.



UN REVIVAL DE UN boss con el que ya nos hemos enfrentado.



UTILIZA A YOSHI TODO el rato que puedas para atrapar de todo con su lengua.

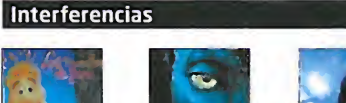
Hazte un 'remember'

MÁS 2D GALÁCTICAS

A parte de centrarse en amigos y enemigos de antes, en Super Mario Galaxy 2 se encuentran una gran cantidad de secciones de vista lateral que rememoran los saltos de los Mario clásicos. ¿Para atraer a la gente de New Super Mario Bros.? Puede servir para ellos o para los de siempre, aunque lo cierto es que tienen su propia personalidad y no se juegan como en otros títulos. Las zonas de atracción, los lanzadores o los cilindros de perfil son ofertas refrescantes para los amantes del scroll lateral.

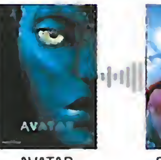


ICONOS DE SIEMPRE REINTERPRETADOS en un mundo en el que todo es gigante.



LA LOCURA DE LAS cámaras hará que te plantees cómo solucionar cada salto.

Interferencias





LOS MUNDOS DE YUPI — AVATAR — SUPERMAN

propias, y todo el juego se regocija en sus posibilidades.

Por ejemplo, se carga eso de que cada mundo lleve una temática (agua-desierto-lava a lo mejor coinciden en una misma galaxia) o eso otro de que una mecánica de juego se deba utilizar durante todo un nivel. Aquí puede pasar de todo, así que pocas veces te esperas la locura que llegará en el siguiente planeta.

También es mucho más auténtico utilizando el universo Mario. Que sí, que el espacio de *Galaxy* era bellísimo y los nuevos elementos encajaban en el entorno... algo que se haría soso en una continuación sin el mayor despliegue de goombas, yoshis, rocas picudas, bloques y otros clásicos que destaca en *Galaxy 2*. Incluso los colores o las aún más grandes composiciones musicales hacen un espacio más inquietante, pero sabiendo aprovechar los iconos de una serie que va para los 30.

Por otro lado, está claro que una continuación no habría salido tan redonda de no contar con un gran esfuerzo en ofrecer mucho más contenido de lo esperable. Que acceder a los niveles, es decir, ponerse a jugar, sea mucho más directo, refuerza el gancho del juego. Pero que además haya tantísimo que hacer y no sepa a relleno es algo nunca visto. Acabarás las estrellas de rigor y el juego te ofrecerá un incentivo tan placentero que deja en ridículo a los otros Mario en 3D y que, como en lo demás, pone una marca a superar.

Y así llegamos al mensaje que más ilusiona de este juego. Nos ha demostrado que no todo está escrito y que la imaginación, el trabajo y el talento pueden hacer brillar a la segunda parte de una obra maestra tanto o más que la original. Por ello, lo más bonito tras esta fantástica odisea es seguir soñando con los videojuegos que puedan concebir genios como los del EAD Tokyo.

No hay color. *Super Mario Galaxy 2* ya es el mejor juego de Wii y una de las experiencias más alucinantes que se han puesto en una consola. Que sea capaz de inventar y divertir así en un género tan longevo, más con el handicap de que el tope siempre lo ha marcado el mismo fontanero, es la mejor muestra de su inmensa valía. ■

SUPER MARIO GALAXY 2 YA ES EL MEJOR JUEGO DE WII



SuperMario Galaxy 2

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Nintendo EAD Tokyo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Voces** / **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.8	9.9
Jugabilidad	**Adicción**
9.8	9.7

Nota final



9.8

La opinión

NO ES SUPER Mario Galaxy 1 ni New Super Mario Bros., sino otro mundo más loco. Lánzate al mayor universo Mario que se ha visto porque te responderá con el brillo de los que se recuerdan por siempre. Poco más le puedes pedir a un videojuego hoy día..



Por D. Caballero

PSP METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

player RECOMENDADO

LA PAZ ARMADA EN ÁFRICA CENTRAL

El regreso de Snake es el juego más esperado del año para PSP. Un nuevo *Metal Gear Solid* con la misma base de siempre pero con coopertativo por primera vez. Un título que demuestra que si las cosas se hacen bien la portátil de Sony tiene mucho que decir y enseñar todavía.

1974, Costa Rica. En plena Guerra Fría, una organización militar secreta se ha infiltrado en el país centroamericano y se rumorea que cuenta con armamento nuclear de última generación. El país, sin ejército, buscará la ayuda de Mercenarios Sin Fronteras, el ejército que The Boss y Kaz Miller están desarrollando en una base del Mar Caribe.

Mercenarios Sin Fronteras es simplemente la excusa, el resorte argumental que ha permitido a Kojima Productions desarrollar el primer modo cooperativo en una serie tan unida a la infiltración en solitario como *Metal Gear*.

Por supuesto que lo podemos jugar en solitario. La historia de *Peace Walker* nos viene contada mediante pequeñas misiones, muy adecuadas para jugar una portátil sin el miedo a tener que abandonar una partida a medias. Aquí no se incluyen novedades, las misiones siguen siendo tan magistrales como siempre. Ir del punto A al B sin ser detectado ocultándote en cajas, lanzando señuelos para atraer a soldados despistados, utilizando todos los gadgets a tu disposición para que tu paso por territorio enemigo sea lo más discreto posible y, si te ven, acabando con todo el que se te cruce en tu camino hasta que la alarma desaparezca.



UN JUEGO QUE JUSTIFICA LA COMPRA DE PSP Y QUIZÁ EL MEJOR QUE SE HA LANZADO PARA LA PORTÁTIL

Ya sólo con esto y con el gran argumento que otra vez ha creado Kojima sería suficiente para catalogar a este juego como un imprescindible, pero el cooperativo y la gestión de nuestra organización hacen que *Peace Walker* suba aún más enteros.

Casi cualquier misión del juego, ya sea principal o secundaria puede ser disfrutada en compañía de hasta tres amigos. Si cuando juegas con Snake sólo es fácil detectarte, imagínate las que se lían con

Novedades

TODA LA HISTORIA A TRAVÉS DEL CÓMIC

En Kojima Productions han conseguido exprimir a fondo la consola y aprovechar muy bien sus puntos fuertes. En vez de obcecarse en crear potentes escenas cinemáticas que consumen mucho espacio y recursos, toda la historia se nos cuenta en escenas muy de estilo cómic, con onomatopeyas incluidas. Como ves a la derecha son preciosos dibujos con escaso movimiento pero muy potentes artísticamente. Además, esas escenas muchas veces incluyen fases de QTE que ayudan a hacer más amenos los vídeos más largos.

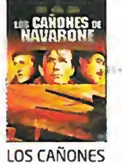




LOS ENFRENTAMIENTOS CON JEFES, todos metálicos, son tan increíbles como siempre.

EN EL COOPERATIVO CADA jugador se verá a sí mismo como Snake, los demás como soldados clónicos.

Interferencias






LOS CAÑONES DE NAVARONE — POKÉMON — MONSTER HUNTER

más gente. La coordinación es fundamental y a medida que juegues descubrirás la riqueza que supone poder utilizar todas las habilidades de Snake en conjunción con otros jugadores.

El otro elemento que hace de *Peace Walker* un título único en la saga es la administración de la Mother Base, el cuartel general de Mercenarios Sin Fronteras. Durante las misiones rescataremos a presos y secuestraremos enemigos. Todos ellos, junto con algunos de los personajes principales del juego se unirán a nuestro equipo. Existen diferentes departamentos dentro de la Mother Base que hay que cubrir con personal y, de esta manera conseguiremos mejoras para las misiones. Por ejemplo, cuanta más gente haya en el equipo de I+D, mejores armas podremos desarrollar. Te invitamos a que le eches un ojo a la guía, verás muy claramente el nivel de complejidad de esta función.

Peace Walker es un *Metal Gear* con todas las letras, a la altura de todos los demás y que sería un digno portador del número 5 en la serie. PSP agradece este juego, de los pocos que justifica la compra de la consola por sí solo y quizá el mejor que se ha lanzado para la portátil. ■

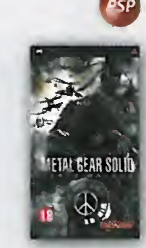
LOS CAMEOS DE MONSTER Hunter y Assassin's Creed, toda una sorpresa.

> La trama, como siempre, digna de un buen film.
> La duración del título es muy elevada gracias al cooperativo, las misiones adicionales y la gestión.

Arriba y abajo

> El control al principio se te hará extraño.
> Volver a ver un Metal Gear doblado se ha convertido en una utopía.

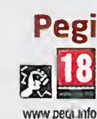
PSP



Metal Gear Solid: Peace Walker

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Kojima Productions**
Editora: **Konami**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** (inglés) **Textos** (español)

Pegi



www.pegi.info

Las notas




Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.3	9.5	9.8	9.5

Nota final



9.5

La opinión

UNA HISTORIA A la altura de cualquier otra trama creada por Kojima, la misma calidad jugable de siempre y los acertados añadidos del cooperativo y la gestión del ejército de Snake le convierten en un imprescindible.



Por D. Navarro

PC DRAKENSANG 2: THE DARK EYE

REGRESO A AVENTURIA, REGRESO AL ROL CLÁSICO

La segunda parte del aclamado Drakensang nos sitúa 23 años antes de la trama original, en la difícil misión de evitar las conspiraciones para derrocar al emperador.

Aunque el objetivo final de esta segunda entrega de uno de los títulos de rol más valorados por esta revista sea la de evitar el magnicidio, el título se sirve de ello para presentar una jugabilidad clásica de rol puro donde las habilidades y las tiradas de dados son la base de su desarrollo.

Porque, como ya sucedió en su primera entrega, *Drakensang 2* supone una vista atrás en la adaptación del rol de mesa al mundo digital: Aquí si es fundamental tu hoja de personaje, con tus habilidades, talentos de combate y mágicos, PE (Puntos de experiencia) etc. En *Drakensang 2* el personaje evoluciona asignando puntos a las habilidades de forma totalmente manual; Los niveles se alcanzan a partir de Puntos de Aventura, los Talentos sólo

DE NUEVO, EL DOBLAJE SE PRESENTA COMO UN GRAN ACIERTO PARA EL JUGADOR

El doblaje

UNA APUESTA SEGURA

FX Interactive se la ha jugado invirtiendo en un doblaje de cientos de horas para un título que, por otra parte, estamos seguros que ganará muchos adeptos gracias a él. Sin duda, la fuerte carga narrativa, se verá reforzada en las ventas en nuestro país por la posibilidad de seguir la historia en perfecto castellano. Si inviertes para ganar, triunfas.







GRÁFICAMENTE, EL TÍTULO ESTÁ más que conseguido. Ojo a los efectos de iluminación



LOS DISTINTOS AMBIENTES OTORGAN a la experiencia una gran variedad





AL COMIENZO DE LA aventura, dirigiremos nuestros pasos hacia Norden para terminar nuestra instrucción.



Interferencias



DRAKENSANG



DRAGON AGE: ORIGINS

REALMS OF ARKANIA SAGA

>RECUPERA EL ROL adaptado auténtico.
>GRÁFICAMENTE muy cuidado.
>EL DOBLAJE nos parece de los mejores y más largos hasta la fecha.

Arriba y abajo

>NO NOS HA DEJADO poner una resolución mayor de 1900...
>TODAS LAS HORAS son pocas para este juego.

los enseñan los instructores de base y se mejoran también por experiencia; el daño depende de comprobaciones de estadísticas y tiradas de dados, las acciones a realizar dependen también de nuestro nivel de habilidades. Esto es rol amigos.

Por eso los verdaderos aficionados estamos de enhorabuena. *Drakensang 2* vuelve con una calidad gráfica sorprendente y un desarrollo narrativo que nos mantendrá enganchados bastante tiempo. Hace dos años, no existía *Dragon Age*; hoy, el título de los alemanes Radon Labs, se posiciona al mismo nivel del juego del año 2009 ofreciendo una experiencia de rol en grupo (con parada del tiempo táctica incluída) que no podemos dejar de recomendaros tanto si disfrutasteis del título original como si no, pero *Dragon Age* os dejó con ganas de ver hasta dónde se puede llegar en el género (o retroceder en el tiempo). ■

PC



Drakensang 2: The Dark Eye

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Radon Labs**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi 16

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	9.0

Nota final



9.0

La opinión

NO PODEMOS MÁS que congratularnos porque FX Interactive haya decidido traer de nuevo el genial título de Radon Labs, exponente del rol tradicional adaptado. Si, como siempre, le sumamos una localización exquisita y el precio...



Por Duardo

360 PS3 UFC 2010

SANGRE Y SUDOR SOBRE LA LONA DEL RING

Un año más, la brutal saga de lucha de THQ se perfecciona. *UFC Undisputed 2010* vuelve a convencer gracias a la profundidad de sus combates y a un nuevo y más completo modo carrera.

La liga *UFC (Ultimate Fighting Championship)* en la que varios artistas marciales de distintas disciplinas se dan de leches hasta la inconsciencia, es el deporte de moda en Estados Unidos. Los combates no son fingidos ni están coreografiados previamente, todo lo que vemos es tan real como la sangre que mancha la lona del ring al final de cada round. Y un año más nos llega el videojuego oficial, perfeccionado con la intención de reflejar cada detalle, por mínimo que sea, de la *UFC*, a pesar de que en España no sepamos casi nada de este deporte tan extremo. En esta edición, las novedad más importante es el mejorado editor que permite crear cómoda y rápidamente a nuestro luchador. Es posible ponerle tatuajes, elegir su estilo de combate, su aspecto físico, la marca de su ropa, las animaciones de victoria e incluso su voz. Después le otorgamos unos puntos a los atributos físicos que consideremos más importantes y... ¡voilà!, ya tenemos a nuestra bestia asesina lista para el modo Carrera. Pero la vida de un luchador va mucho más allá de los combates... Antes hay que atender a la prensa, encontrar oponentes que nos den fama y sobre todo entrenar para que la forma física del púgil sea la óptima y rinda bien en las peleas. El modo Carrera incluye nuevas opciones de entrenamiento y también ofrece la posibilidad de utili-

EL MODELADO Y LAS texturas de los luchadores son excelentes







LOS 'UPPERCUTS' SIRVEN PARA romper la defensa del contrincante

ESQUIVAR Y CONTRAATACAR SON las claves del éxito

Contenido exclusivo para Playstation 3

COMBATES REALES

La versión de Playstation 3 de UFC Undisputed 2010 incluye 3 luchadores extra (Royce Gracie, Jens Pulver y Dan Severn) y 5 combates reales en calidad Blu-ray: Carlos Condit vs. Martin Kampmann, Nate Marquardt vs. Demian Maia, Matt Hughes vs. Royce Gracie y Keith Jardine vs. Forrest Griffin. Se rumorea que el equipo de THQ está trabajando en contenido descargable para la versión de Xbox 360.

zar a otros luchadores como sparring. El objetivo es progresar en el ranking de luchadores, llamar la atención de patrocinadores y también la del director de la *UFC*, Dana White, ya que no empezaremos en esta liga sino en una inferior teniendo que ascender a base de victorias. Este modo contiene curiosas conversaciones en las que podemos elegir el diálogo, situaciones de respeto o enemistad con los rivales, entrevistas, fotografías para revistas, etc. Todo muy cuidado. Por supuesto la versión de este año también incluye otros modos más clásicos que nos permiten competir en torneos o en exhibiciones con luchadores famosos o históricos de la *UFC*. El multijugador permite ahora la organización en clubes de lucha de los que podemos formar parte e intentar mejorar los resultados con victorias a miembros de otros clubes. El combate es técnico y funciona, gracias a que los movimientos son fáciles de ejecutar: Cada botón de los 4 principales del mando se corresponde con una extremidad del luchador. Los gatillos y los sticks se usan para modificar el movimiento (tirar ganchos en vez de puñetazos directos) o para hacer agarres, aunque esto necesita un aprendizaje previo, especialmente para las llaves que tienen lugar en el suelo. Cada golpe puede defenderse, contrarrestarse o esquivarse para contraatacar después. Un pequeño ajedrez de mamporros en los que la colocación y la anticipación son fundamentales, ya que cualquier golpe puede traducirse en un K.O. ■

- Buenas animaciones y modelados.
- La realista sensación de "contacto".
- Se trata de un juego de lucha técnico y profundo.

Arriba y abajo

- No es un deporte muy popular en nuestro país.
- El aspecto general del juego es bastante soso.
- Los entrenamientos.

ES IMPORTANTE DUCHARSE Y cortarse bien las uñas antes de entrar al ring de la UFC

Interferencias

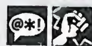
SMACKDOWN VS RAW 2010 · VIRTUA FIGHTER 5 · MMA

360 · PS3

UFC 2010



UFC 2010

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **THQ**
Editora: **THQ**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi

18

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.5	8.5	8.0	8.0

Nota final



8.5

La opinión

UN TÍTULO MUY completo que refleja de forma excelente los violentos combates de la UFC. El modo carrera os mantendrá horas pegados al mando, entrenando a vuestro luchador, al que después podréis usar para jugar online.



Por Mario Fdez.

360 PS3 Wii GREEN DAY ROCK BAND

LA RECREACIÓN DE LOS músicos vuelve a ser impresionante

PUNK DEL SIGLO XXI CARGADO DE GRAMMYS

La saga musical *Rock Band* nos trae un título dedicado a la banda de punk norteamericana Green Day, un juegazo diseñado para enamorar a los fans del grupo, que son legión en todo el mundo.

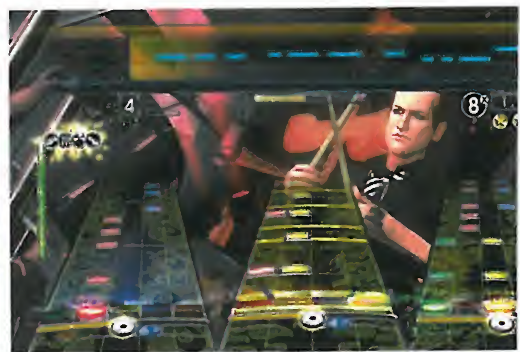
Con el ejemplo de *Rockband The Beatles* y sin un *Rock Band 3* en el horizonte (ahora llegará el E3 y tendré que comerme mis palabras...) los chicos de Harmonix han lanzado al mercado otra entrega monográfica de su juego musical. Esta vez, dedicado en exclusiva a la banda californiana de punk/rock Green Day. Como ya ocurriera con la entrega de los chicos de Liverpool, *Green Day Rock Band* está cuidado al extremo e incluye unas animaciones geniales de Billie Joe Armstrong, Mike Dirnt y Tré Cool. Un regalo para los fans, que se sentirán en el escenario junto a sus ídolos.

El juego incluye (si contamos con las 6 canciones que ya se encuentran disponibles para descarga) 50 de los temas más míticos de Green Day, incluyendo los track list completos de sus dos últimos discos, '21st Century Breackdown' y 'American Idiot', y del álbum que les catapultó a la fama en el año 94, 'Dookie', además de las canciones más representativas de otros álbumes, como 'Insomniac', 'Nimrod' y 'Warning'. Por eso, podemos decir que nadie echará en falta ningún 'temazo'.

El juego permite meterse en la piel de los chicos de Green Day desde los días de 'Dookie', cuando recorrían los Estados Unidos viviendo en un antiguo 'Bibliobús', hasta las impresionantes giras europeas de 'American Idiot' y '21st Century Breackdown', con estadios a reventar. A

CONSIGUE LAS MEJORES PUNTUACIONES y supera desafíos y desbloquearás toneladas de material inédito de la banda: vídeos, actuaciones, fotos curiosas...







LA CAPTURA DE MOVIMIENTOS ha dado sus frutos en el juego

TRÉ COOL NO DEJA de hacer bromas y poner caras en las actuaciones

A todo el mundo le gusta el punk

TIRANDO DE 'QUINTAS'

Las líneas de batería y el bajo en *Green Day Rock Band* pueden llegar a ser un dolor de cabeza para algunos jugadores, aunque siempre tenemos el nivel de dificultad. Pero la línea de guitarra es bastante sencilla en general, aunque muy vistosa. El punk de estos chicos usa acordes de quinta y cuarta volando por el mástil y no se prodigan mucho en riffs y solos, así que acostúmbrate a encadenar acordes.

través de las diferentes localizaciones podemos ver el diferente aspecto físico de los chicos de la banda. Y todo, como siempre, con la posibilidad de elegir entre cuatro niveles de dificultad y jugar sólo o acompañado, desconectado u online, con batería, guitarras, bajo y voces.

Además del incentivo de ir desbloqueando nuevos temas y nuevos sitios donde tocar, y acompañar así a la historia viva de Green Day, el juego premia a los buenos jugadores con extras de todo tipo. Conseguir estrellas nos regala fotos inéditas de la banda y desbloquear y superar los desafíos propios de cada fase del juego (del tipo completa estos tres temas seguidos con quince estrellas) descubre valiosos premios: vídeos de entrevistas antiguas, actuaciones nunca vistas, etc. Todo un tesoro por descubrir para todos los adictos a la música de los ganadores de cuatro premios Grammy.

Ya hemos apuntado que, gráficamente, el juego es una pasada, pero el audio merece un capítulo aparte. Como todos los temas se tocan en directo (garitos, estadios...) los desarrolladores han añadido la voz del público gritando, vitoreando y, lo mejor de todo, cantando las canciones. Así, se le ponen a uno los pelos como escarpias cuando está tocando 'Wake Me Up When September Ends' y escucha a un estadio entero gritando el estribillo. Una producción exquisita para un nuevo producto que resulta imprescindible para fans del grupo y muy recomendable para adictos a Rock Band en general. ■

> Apartado técnico sobresaliente.
> Están todas sus grandes canciones.
> El diseño y los extras para fans.

Arriba y abajo

> De momento, parece que no tendrá contenido adicional.
> Hay pocas localizaciones donde tocar.

LAS DIFERENTES LINEAS DE voces están copiadas de las canciones originales

Interferencias



AMERICAN IDIOT



ROCK BAND 2



21ST CENTURY BREACKDOWN

Wii 360 PS3

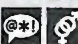


Green Day Rock Band

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Harmonix**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **59,95€ (360, PS3); 39,95 € (Wii)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** / **Textos**

Pegi





Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	9.6	8.7	9.0

Nota final



La opinión

OTRA MARAVILLA MUSICAL, esta vez dedicada a la impresionante banda punk/rock norteamericana. Una joya para los fans del grupo de Billie Joe Armstrong, Mike Dirnt y Tré Cool. Y todo lo bueno de Rock Band.



Por G. Maeso

PS3 360 PC PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS

EL PRÍNCIPE DE PERSIA VUELVE A LAS ANDADAS

Ubisoft recupera el tono más clásico de la saga y nos cuenta un capítulo perdido de la historia del famoso monarca, coincidiendo con su debut en el cine.

Después de la última entrega de la saga del Príncipe de Persia, que calificaremos de 'incomprendida', los chicos de Ubisoft Montreal han decidido volver al buen camino, al de la trilogía de *Las Arenas del Tiempo*, que tan buen acogida tuvo. Y lo hacen coincidiendo, qué listos ellos, con el estreno en la gran pantalla del mítico personaje. Y sí, el parecido físico de nuestro príncipe en este nuevo juego con el actor Jake Gyllenhaal es sorprendente, pero nada casual.

Este nuevo capítulo, ***Las Arenas Olvidadas***, nos cuenta una parte hasta ahora desconocida de la historia del príncipe que se enmarca entre los acontecimientos del primer y segundo juego, esto es entre *Las Arenas del Tiempo* y *El Alma del Guerrero*. Los fans de la saga recordarán el cambio evidente que sufría el personaje entre estos dos títulos y es en este nuevo juego donde se explica este cambio.

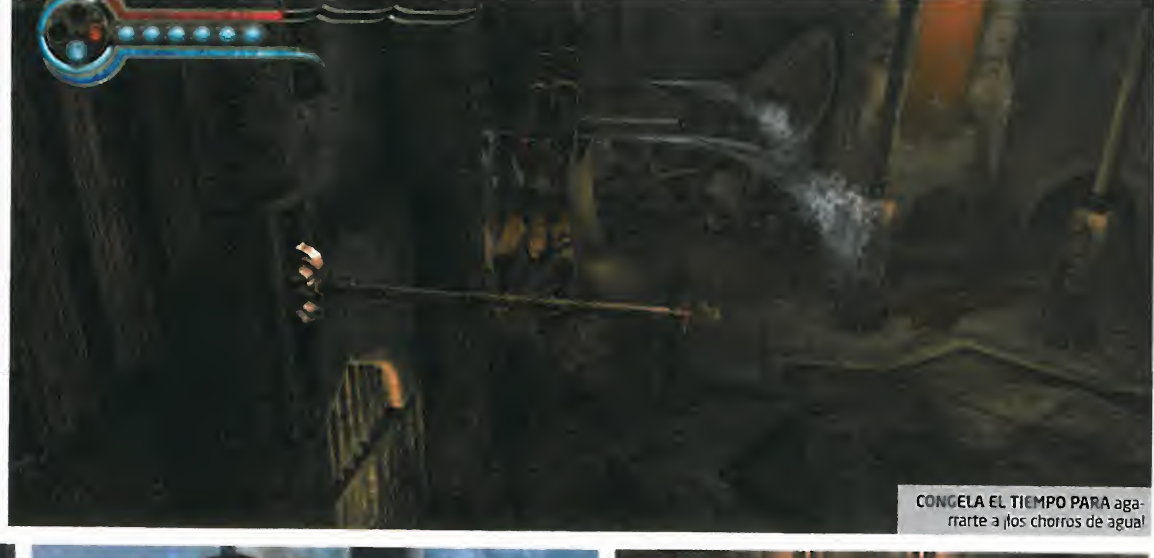
Después de su aventura en Azad, el príncipe acude a visitar a su hermano Malik, que está sufriendo la invasión de sus enemigos en su reino. Apunto de perder el control de su fortaleza, Malik desata el poder de las arenas para despertar al poderoso ejército

El ejército de arena

MITOS DE LAS 1001 NOCHES

El hermano del Príncipe, Malik, libera un antiguo ejército creado con la arena del desierto que es comandado por el demonio Ratash. Este ejército fue vencido y encerrado por el mismísimo rey Salomón. Nuestro protagonista tendrá que volver a hacerlo, pero para ello cuenta con la ayuda de Razia, una Djinn (un ser mitológico que aparece en El Corán y que no es ni humano ni ángel).





CONGELA EL TIEMPO PARA agarrarte a ¡los chorros de agua!





LA DINÁMICA DEL JUEGO HA VUELTO A LAS PLATAFORMAS QUE TAN FAMOSAS HICIERON A SUS ENTREGAS ORIGINALES



- Vuelta a los orígenes.
- Completo sistema de combate.
- Sistema de evolución del personaje.
- Buen doblaje.

Arriba y abajo

- No hay muchas opciones de exploración.
- La variedad de los enemigos brilla por su ausencia.

de muertos del Rey Salomón, un terrible error. A partir de este momento se desata el infierno y nuestro príncipe tendrá que dejarse la piel para volver a encerrar al terrorífico ejército, enfrentándose a demonios de todo tipo en el intento.

La dinámica del juego ha vuelto a las plataformas que tan famosas hicieron a sus entregas anteriores, con estancias gigantescas en la fortaleza de Malik que nos obligan a saltar, hacer acrobacias, trepar por miles de muros, correr por las paredes y activar decenas de mecanismos y trampas. De hecho, cada estancia es en realidad un rompecabezas gigante que tendremos que superar utilizando las virtudes acrobáticas del príncipe. Pero entre plataforma y plataforma también hay tiempo para el combate y es aquí donde el juego ha evolucionado de forma contundente. Ahora nos enfrentamos a decenas de enemigos a la vez y esto ha potenciado los 'combos de melé' que puede desplegar el príncipe. Empujar, dar patadas y saltar sobre las cabezas de los enemigos es fundamental para deshacernos de los grupos numerosos. Además, cuenta con animaciones geniales para dar ese golpe de gracia a cada enemigo que hacen que las coreografías de las batallas sean tan impactantes.

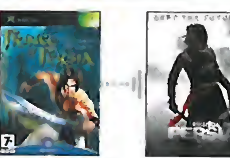
Y a todas estas habilidades acrobáticas y ofensivas se unen las mágicas, que en este juego nos proporcionará Razhia, una criatura mítica que nos ayudará a frenar el avance del ejército demoníaco. Y entre la variedad de magias que iremos usando, la primera de ellas es, cómo no, el control del tiempo. Cada vez que fallemos de manera dramática en algún salto o combate, podemos retroceder unos segundos y enmendar nuestro error. A todo esto se une un interesante sistema de mejora del personaje, que nos permite ir subiendo de nivel elementos como la salud, la fuerza, el control del tiempo, habilidades concretas...

Es cierto que no estamos ante el mejor título del Príncipe, pero el título recupera mucho de aquello que hice funcionar a la saga en la anterior generación y por ello pensamos que enganchará a los fans de aquellas aventuras. Los puzzles gigantes, las plataformas imposibles y las luchas acrobáticas machacando dos botones son argumentos suficientes para muchos. ■



SI ESTÁS RODEADO, COMIENZA a saltar sobre las cabezas de tus enemigos

Interferencias



LAS ARENAS DEL TIEMPO — PRINCE OF PERSIA



EL ALMA DEL GUERRERO

PS3 PC 360



Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Ubisoft Montreal**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **69,90€**
Jugadores: **1**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	9.2	7.8	7.9

Nota final

8.1



La opinión

PARECE CLARO QUE el Príncipe de Persia ha dejado de ser el niño mimado de Ubisoft, en beneficio de otro héroe con cuchillos... pero aún así, *Las Arenas Olvidadas* suponen, por fin, el estreno de la saga clásica en la nueva generación. Divertido.



Por G. Maeso



Multi LEGO HARRY POTTER

LEGO SE CUELA EN CLASE DE POTTER

La popular saga de plataformas trata de repetir éxito con otra franquicia de gran fama y indudable calado en el gran público usando la misma fórmula de éxito con algunos pequeños (y necesarios) retoques.

De un tiempo a esta parte parece que el universo Lego no tiene miedo a ninguna saga, por muy consagrada que esta sea. Lo ha demostrado con Star Wars, Indiana Jones, Batman e incluso Rock Band. Ahora llega el turno de pasar el filtro de piezas a los cuatro primeros años de Harry Potter en Hogwarts, con una nueva aventura llena de saltos, puzles, pócimas y, por supuesto, mucha magia.

El argumento se centra en los hechos narrados en las películas basadas en la obra de J.K Rowling, por lo que habla de hechos conocidos por todos los seguidores de esta franquicia. De este modo, veremos los primeros años de Potter en Hogwarts, hasta que consigue el Cáliz de Fuego, dejando los hechos



PERFECTO PARA FANS DE POTTER DE CUALQUIER EDAD

Personajes

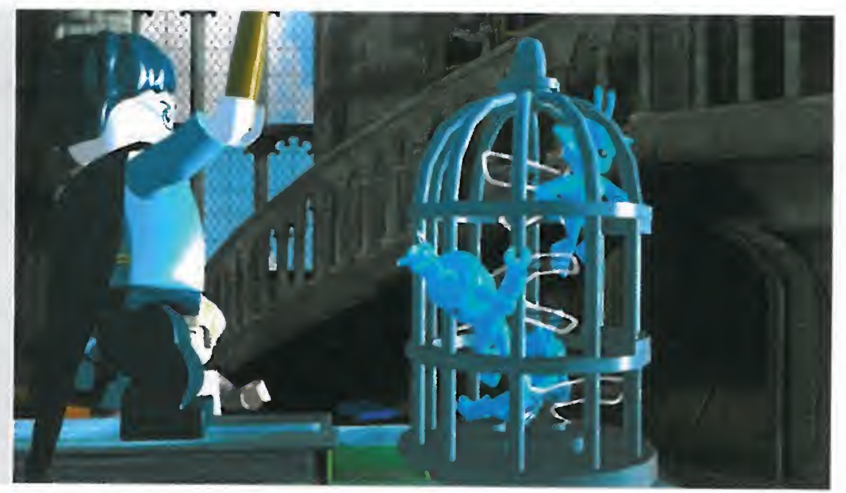
MÁS DE 140 IDENTIDADES

Como en otros títulos de Lego, es posible desbloquear nuevos personajes jugables. Muchos de ellos tienen habilidades propias y únicas, otros hacen uso de características comunes. Entre los posibles protagonistas de nuestras aventuras están los personajes principales de la trama (Harry, Ron, Hermione...) e incluso seres fantásicos (Centauros, ranas...)

Conjuros

USANDO LA VARITA MÁGICA

Cualquier historia de magia que se precie como tal debe ostentar una amplia variedad de conjuros. ***Lego Harry Potter*** no es la excepción que confirma esa regla y por eso ofrece un abanico de hechizos más que suficiente. Comenzamos conociendo los más básicos, para luego ir aprendiendo nuevos trucos a medida que avanzamos en la historia. Todos ellos están extraidos del universo en que se basa este juego, por lo que se convertirán en pieza clave de la jugabilidad. Por otra parte tam bién se nos permitirá crear pócimas con diversos efectos, pudiendo ayudar al jugador en su aventura, aunque para eso debe confeccionarla bien, sino podría volvernos rana.





VOLVEREMOS A VER A todos los grandes personajes de las cuatro primeras películas del personaje.

SITUACIONES PECULIARES Y SERES extraños. Una constante en el universo de J.K. Rowling.

Interferencias



HARRY POTER (CINE) — LEGOLAND — LEGO STAR WARS

posteriores para el próximo título de la saga.

La propuesta que ofrece es por todos conocida, ofreciendo una mezcla de plataformas, puzzles y combates apta para todos los públicos. Aunque en esta ocasión Traveller´s Tales ha decidido centrarse más en los acertijos, usando los poderes mágicos de los protagonistas como herramienta para la resolución de estos. Así veremos como el abanico de habilidades de los protagonistas se va ampliando desde los simples Wingardium Leviosa a toda suerte de hechizos. No faltan los guiños humorísticos a la obra original ni los momentos clavados de las versiones fílmicas.

En este aspecto tenemos que reconocer que se trata de una experiencia de juego impagable para aquellos que disfrutan de la jugabilidad simple y directa. *Lego Harry Potter* facilita una vez más que disfrutemos del juego en compañía con un modo a pantalla partida que funciona a las mil maravillas. Por si fuera poco, nos ofrece muchas horas de juego y toneladas de extras que obligarán a los jugadores compulsivos a pasar decenas de horas delante de la pantalla para descubrir todo lo que esconde este título.

Sin embargo esta jugosa oferta dista mucho de ser perfecta. Por una parte podemos achacarle cierta inmovilidad en cuanto a sus propuestas, siendo su jugabilidad muy similar a la que podemos ver en otros juegos de Lego (esto puede ser un punto positivo si se da el caso de ser fanáticos de la saga).. También en ocasiones llegaremos a perdernos sin saber realmente cual es el siguiente objetivo o paso a seguir, culpa de un interfaz responsable de guiarnos un verdadero desastre. A esto hay que añadir el hecho de que los Lego no hablan, por lo que tratar de seguir la línea argumental o entender los chistes sin haber visto antes las películas son una misión imposible. En la sección de lastres heredados encontramos la ausencia de cooperativo online y un apartado técnico y sonoro simplemente correcto.

En resumidas cuentas, estamos ante un título correcto, perfecto para los fans de Harry Potter independientemente de su edad pero lejos de convertirse en obra maestra.. ■



>Plataformas para todos los públicos.
>A pantalla partida es una juerga.
>La representación de Hogwarts.

Arriba y abajo

>El sistema de juego Lego comienza a cansar a pesar de las novedades.
>Sólo para fans de Harry Potter.



Multi



Lego Harry Potter

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Traveller´s Tales**
Editora: **Warner Bros**
Precio: **59,95€ (PS3, 360) 39,95€ (PC, PSP y DS) 49,95€ (Wii)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi 7 www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.5	8.0	8.3	7.9

Nota final

8.0

La opinión

NOS HA GUSTADO este singular título igual que nos gustaron anteriores juegos de Lego. Quizá ese sea el gran problema de Lego Harry Potter, nos recuerda demasiado a otras sagas sin demostrar una verdadera evolución. Lo que no quita que sea divertido.





Por Xcast

PS3 360



Backbreaker

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Natural Motion**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi
3
www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.5 · Sonido 8.0
Jugabilidad 7.5 · Adicción 7.7

Nota final

7.9

La opinión

LOS SEGUIDORES DE los juegos de fútbol americano van a disfrutar mucho con el juego de Natural Motion Games. Buenos gráficos, diversión y la utilización del motor 'Euphoria' son sus principales virtudes. Una pena que este sea un deporte tan desconocido en nuestro país.



Por Xcast

PS3 360 BACKBREAKER



>Gráficamente está muy logrado.
>El contacto y los choques entre los jugadores.
>Divertido y apto para cualquier tipo de jugador.

Arriba y abajo

>Corto en modos de juego.
>No dispone de la licencia oficial de la NFL.
>Que el fútbol americano sea tan desconocido.

LA ALTERNATIVA A LA SAGA MADDEN

Los creadores del motor "Euphoria" llevan el fútbol americano a otro nivel con una nueva licencia basada en el famoso deporte que no te dejará indiferente.

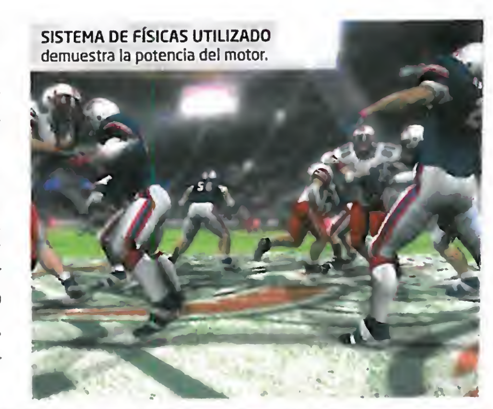
Desde que Electronic Arts se hizo con la licencia oficial de la NFL, poca -o nula- competencia ha tenido el género en Xbox 360. Por suerte ahora nos llega *Backbreaker*, la apuesta de los creadores del afamado motor de físicas 'Euphoria' que ya ha mostrado resultados impecables en *GTA* y *Red Dead Redemption*. A pesar de ser un deporte no muy conocido por nuestros lares, los novatos podrán disfrutar rápidamente del fútbol americano gracias a su tutorial, los distintos niveles de dificultad y las ayudas disponibles. Por tanto, la toma de contacto no será obstáculo para comenzar a disfrutar del juego.

Sin duda, su apartado técnico es uno de sus elementos más notables, mostrando unos jugadores y estadios de gran calidad. Las colisiones, impactos y demás lances del juego son tratados con un mimo exquisito, llevando el fútbol americano un paso más allá de lo visto hasta el ahora.

Respecto a modos de juego, encontramos partidos de exhibición, ligas -con editor de equipos y jugadores para compensar la ausencia de licencias-, el campus de entrenamiento y una serie de 'desafíos' bastante entretenidos. Los modos online no abundan, y se limitan a partidas igualadas y a competir en los retos, notándose la ausencia de torneos u otros tipos de partida, siendo este su punto más flojo.

Un buen debut para la saga, ofreciendo un juego de corte realista pero con control accesible. Simplifica la parte táctica del deporte para centrarse en divertir. Lástima la escasez de modos, algún pequeño problema jugable y que llegue en inglés-. Aún así, los fans del fútbol americano tienen una cita ineludible: *Backbreaker*.

SISTEMA DE FÍSICAS UTILIZADO demuestra la potencia del motor.



LLEGAR A DOMINARLO ES otro cantar, pero no tardaremos en controlar los aspectos más básicos.





PC WINGS OF PREY

VIVE LA GUERRA DESDE LOS CIELOS

Obras de arte que vuelan sobre una Europa devastada. La mejor noticia en años para la simulación aérea de combate para PC.

La última década ha sido un suplicio para los aficionados a los simuladores de combate aéreo en PC. Durante este tiempo, los esfuerzos de la industria se han volcado en las consolas, con sagas como *Ace Combat* o el notable *IL-2 Sturmovik*. ***Wings of Prey*** es la versión para ordenador de este último. Se trata de un más que digno simulador que trata de satisfacer, mediante sus niveles de dificultad, al público más experimentado y exigente, y a los que simplemente buscan un entretenimiento arcade.

Wings of Prey sitúa su modo campaña en míticos escenarios de la Segunda Guerra Mundial, como Berlín, la Batalla de Inglaterra o Stalingrado, dónde se cuecen combates a cara de perro con los aviones enemigos, controlados por una IA difícil de batir. El nivel simulador está logrado, con respuestas fiables y realistas a los inputs del joystick, y el arcade es ideal para quemar adrenalina sin complicaciones. Alguno de lo aviones que se pueden pilotar son el B-17, los Spitfire ingleses, el espectacular avión alemán a reacción Me-262 o los rusos IL. También se puede ampliar los incluidos en el juego, comprando paquetes de expansión, como el de la Luftwaffe, que permite pilotar más aeroplanos alemanes.

En general, por su impresionante aspecto gráfico, la extensión de su modo campaña y la gran cantidad de aviones con los que combatir, estamos ante lo mejor en cuanto a simulación de combate aéreo que los aficionados de PC pueden encontrar hoy en el mercado. La única pega que le encontramos es que, para convertirse en un clásico, debe mejorar el aspecto multijugador, que, a día de hoy, está plagado de fallos técnicos. Y eso es un inconveniente bastante importante para un título de este género. Estamos seguros de que lo pulirán. ■

PARA TODOS: LA PERSONALIZACIÓN de los gráficos lo hace apto para muchos tipos de PC.

EJERCITO AÉREO. SE PUEDEN pilotar hasta 40 aviones diferentes

UN SIMULADOR PARA LOS JUGADORES MÁS EXIGENTES

CADA CAMPAÑA SE INICIA con una introducción sobre los acontecimientos históricos.



>Gráficos sobresalientes.
>Sus niveles de dificultad: simulación realista o arcade divertido.
>Gran jugabilidad en el modo campaña.

Arriba y abajo

>La imposibilidad de volar con el bando nazi en el modo campaña.
>Multijugador plagado de fallos.



Wings of Prey

Género: **Simulación**
Desarrolladora: **Gaijin Entertainment**
Editora: **Friendware**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces:
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	8.8	8.7	8.0

Nota final



La opinión

WINGS OF PREY es el mejor simulador aéreo de la Segunda Guerra Mundial para PC que ahora mismo se puede encontrar en el mercado. Su nivel de realismo es notable, y pilotar esas antiguas bellezas del aire es todo un placer para los sentidos.



Por N. Parrondo





Jam with the band

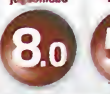
Género: **Musical**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



Las notas

Gráficos 7.0 · Sonido 7.5
Jugabilidad 8.0 · Adicción 5.0



Nota final



6.5

La opinión

LA PROPUESTA MUSICAL de Nintendo es ambiciosa y resuelve cada planteamiento que se hace con bastante solvencia pero choca de frente con un obstáculo: el tiempo. El género fue un éxito hace tres años y se ha explotado demasiado desde entonces en todas las plataformas. Llega demasiado tarde.



Por Ch. Antón

DS JAM WITH THE BAND







EN LAS DESCARGAS SE pueden encontrar hasta canciones españolas

UNA SESIÓN MUSICAL PASADA DE MODA

Son tantos los juegos musicales que han salido en los últimos años que cada una de las innovaciones de *Jam with the Band* recuerda a alguno y no se define por sí mismo.

Tarde. Quizá si hubiera salido hace un año o año y medio hubiese tenido algo de tirón, pero hoy, el género musical, está en decadencia y parece poco probable que se convierta en un éxito con muchísimos seguidores ya que no aporta nada que no hayamos visto antes en los muchísimos juegos del mismo estilo.

Ya que hemos mencionado los defectos del juego, deberíamos mencionar todos sus aciertos, que son muchísimos. Para empezar, el juego consigue reunir en un solo cartucho un juego de ritmo, un karaoke y un estudio de grabación. Cada uno de los elementos es un juego en sí mismo y ofrece una modalidad de juego al usuario. El juego de ritmo te da a elegir una canción entre 50 disponibles (y otras 50 que se pueden descargar) y, dentro de la canción, el instrumento a tocar. Aunque el sonido no es más que un MIDI, será suficiente para seguir la melodía y poder interactuar tocando las notas en el momento adecuado. El juego está muy afinado y no resulta precisamente sencillo por lo que, a pesar de ser un género trillado, la dificultad puede convertirse en el aliciente para un jugador que se sienta cómodo dentro de ese género.



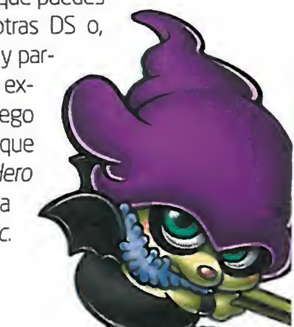
CADA CREACIÓN NUEVA TENDRÁ que se identificada.

En el modo karaoke, se utiliza el micrófono para cantar la letra de una canción aunque sólo es una pequeña parte de las canciones.

Por último, el modo Estudio tiene dos versiones: la sencilla y la completa. En la primera basta con tararear una melodía al micro para que se escriba la partitura o tocarla sobre el teclado del piano. El modo Estudio más vanazado permite mucha más edición de la canción que luego, claro, puedes intercambiar con otros jugadores.

SU DIFICULTAD PUEDE SER EL ALICIENTE PARA LOS JUGADORES

Donde *Jam With the Band* puede ser distintivo es, precisamente, en el modo Jam Session con el que puedes conectarte a otras DS o, incluso a la Wii y participar de una experiencia de juego sólo similar a la que ofrecía *Band Hero* o, de alguna forma, *Wii Music*. ¿Suficiente? ■





EL REGRESO DEL 'SHINOBI' RUBIO

Naruto toma fuerzas para reaparecer en la portátil de Sony por tercera vez. Mantiene el espíritu de siempre y un puñado de novedades que agradará a sus fans.

El shinobi más conocido de los últimos años no pierde el aliento con esta nueva entrega. *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3* retoma la base de sus predecesores, el combate, ya sea con el protagonista u otros personajes a nuestra elección y recorriendo el camino que siguen dichos ninjas en el anime. Los enfrentamientos tendrán lugar sobre todo en el modo Senda del Maestro, en el que acumularemos puntos ninja con los que podremos comprar desde nuevas técnicas hasta animaciones de movimientos finales. Dicho modo no tendrá desperdicio para los mejores fans de Naruto, pues podremos tener en nuestras manos a Kakashi, Neji, los Akatsuki, y así hasta... ¡50 personajes!

Las más de 80 misiones en que consiste aúnan sobre todo combates, ciertas secuencias animadas, y otras misiones de estilo beat-em-up que quedan un peldaño por debajo respecto al resto del juego por su simplicidad. Los combates de hasta cuatro personajes en pantalla refrescan la saga de Naruto en nuestra portátil, algo que añadido a la opción de jugar con tres amigos más gracias al modo ad-hoc hacen que este título sea muy interesante para los fieles seguidores de la serie. ■



SI UNA MISIÓN TE resulta difícil llama a tres amigos y adelante.



LAS ANIMACIONES DE LOS ataques especiales son fieles al anime.



FASES BEAT-EM-UP COMO ESTA no nos darán muchos quebraderos de cabeza.



>INTERESANTE modo historia.
>MULTITUD de personajes, 50 en total.
>LOS COMBATES ad-hoc para hasta 4 amigos.

⇅ Arriba y abajo

>MUY POCAS novedades.
>NO APTO para desconocedores de Naruto.
>LAS FASES beat-em-up están por debajo del resto.





Naruto Shippuden: Ultimate Ninja heroes 3

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **CyberConnect2**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.0

Nota final

7.8

La opinión

PARA TODOS LOS fans que disfrutaron de entregas anteriores, *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Heroes 3* les sumergirá por completo en un buen juego licenciado, que aun estando carente de grandes novedades, nos ofrecerá horas y horas de diversión.



Por Ángel Pedrero

PC



Black Mirror II

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Cranberry**
Editora: **Friendware**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (español)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.5	8.3	8.0	7.0

Nota final



7.2

La opinión

A PESAR DE su buena ambientación, de los nuevos e interesantes personajes y de los puzzles bien integrados en la historia, la trama va perdiendo fuerza según avanza el juego, por lo tópico del guión. Y eso, en un juego de este genero, pesa mucho..



Por N. Parrondo

PC BLACK MIRROR II

DARREN MICHAELS: VENDEDOR, ESTUDIANTE, investigador y enamorado, todo en uno.

LA COMBINACIÓN DE ESCENARIOS en 2D y personajes en 3D resulta muy atractiva

SANGRE FRESCA, PERO UN JUEGO ALGO RESECO

La segunda entrega de *Black Mirror* es una producción de lujo, pero con fallos argumentales muy dolorosos.

Hace cinco años, *Black Mirror* se convirtió en la gran esperanza de las aventuras gráficas de terror, gracias a su combinación de puzzles y una atmósfera oscura. La segunda parte nos pone en la piel de un joven estudiante, Darren Michaels, que pasa de tendero en una tienda de fotografía en Maine, Estados Unidos, a investigador por obra y gracia de Angelina, una misteriosa mujer. La desaparición de ésta le llevará a visitar Willow Creek, el pueblo inglés dónde se desarrolló el primer *Black Mirror*. Allí Darren descubrirá poco a poco que su vinculación con Willow Creek va más allá de Angelina.

La primera parte de la historia, la que se desarrolla en Estados Unidos, es bastante interesante, gracias a la sucesión de acontecimientos en las que se ve envuelto Darren. Pero, paradójicamente, los problemas argumentales llegan cuando desembarca en Willow Creek. La historia se diluye por derroteros muy sobados en este genero como catacumbas, misteriosos cultos... Al igual que la primera parte, las obras de Lovecraft o Alan Poe parecen ser la brújula con la que se han guiado los guionistas. Para lo bueno y para lo malo, ya que quien conozca las obras de estos escritores, se olerá la tostada desde lejos y encontrará pocas sorpresas en la historia. ■



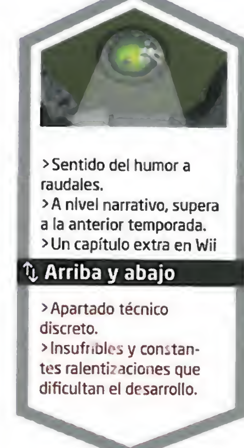
BUEN EPISODIO, MUCHOS DEFECTOS

Telltale Games lleva a Wii la continuación de las aventuras de los dos detectives más alocados y divertidos del mundo

Tras el éxito de crítica y de acogida de *Sam & Max: Salvan el mundo*, ahora llega a Wii la segunda temporada de esta nueva serie de aventuras gráficas formada por esta pareja de violentos y provocativos detectives. Eso sí, la primera parte no se distribuye en España, pero aun así en la versión de otros países europeos están incluídos los subtítulos en castellano.

Volvemos a encontrarnos una trama general dividida en subcapítulos, en este caso, cinco más un capítulo extra exclusivo en Wii que no se encuentra en las versiones de PC. Este sistema de desarrollo de la historia tiene el inconveniente de no saber qué ha ocurrido si empezamos por capítulos posteriores. Y ese es uno de los principales problemas de esta segunda temporada de Sam y Max, que las referencias a la primera temporada, *Salvan el mundo*, son casi constantes, y aunque en muchas ocasiones te explican por encima de dónde vienen esas situaciones, chistes o personajes, está claro que quienes más lo disfrutarán serán los que ya hayan jugado a la anterior entrega. Eso sí, a nivel de trama esta segunda temporada es bastante mejor que la primera, siendo mucho más sólida, sin altibajos, y manteniendo en casi todo momento ese humor ácido e irreverente que caracteriza al perro y al conejo. Los momentos de carcajada tonta serán más frecuentes en este *Beyond Time and Space*.

El manejo del juego se realiza como cualquier aventura gráfica de "point and click", utilizando el puntero del Wiimando para señalar el lugar a dónde queremos ir, el objeto con el que interactuar o el personaje con el que hablar. En ocasiones nos encontraremos con algunos minijuegos que le darán algo más de variedad a la estructura jugable.



>Sentido del humor a raudales.
>A nivel narrativo, supera a la anterior temporada.
>Un capítulo extra en Wii

Arriba y abajo

>Apartado técnico discreto.
>Insufribles y constantes ralentizaciones que dificultan el desarrollo.



AUNQUE EL DISEÑO ARTÍSTICO es aceptable, el trabajo técnico es pobre y dificulta el juego.

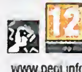
El gran pero es la pésima conversión que se ha hecho de PC a Wii. Las ralentizaciones son casi constantes, los tiempos de carga se prolongan demasiado y se dificulta hasta la comprensión. ■



Sam & Max Beyond Time and Space

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Telltales Games**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (español)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
5.0	5.5	6.0	7.5

Nota final



La opinión

UNA GRAN AVENTURA gráfica, divertida y continuista respecto a la anterior entrega. Aun así, pesa demasiado la mala conversión que se ha hecho a Wii de un juego que nos llega tarde y mal. Las ralentizaciones le bajan muchos enteros.



Por J.L. Villalobos

LOS SIMS 3: TRIUNFADORES



HAZ QUE TU SIM TRIUNFE





Los *Sims 3* cuenta con nueva expansión en el mercado, un nuevo pack que añade un elemento que había sido demandado por los fans de la franquicia desde hacía mucho tiempo: el control directo sobre el ascenso laboral de estos personajes virtuales.

Los *Sims 3: Triunfadores* permite elegir entre un buen número de profesiones diferentes para nuestros sims y poder controlar y vivir todas sus experiencias en su puesto de trabajo, un puesto en el que podemos lograr que triunfe. Entre las profesiones que podemos desarrollar hay de todo, desde las más normales (bombero, arquitecto, médico...) hasta las más extrañas (investigador privado, tatuador, cazafantasmas...) Pero lo mejor de todo es que la marcha en su puesto de trabajo no sólo afectará al sim en cuestión sino que también afectará a la ciudad y a la comunidad. Puedes modificar la estructura de la ciudad ejerciendo de arquitecto o marcar tendencias en tu barrio como estilista. Más posibilidades para un juego sin fin.



Los Sims 3: Triunfadores

Género: **Simulación**
Desarrolladora: **Electronic Arts**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **34,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.4

Jugabilidad	Dificultad
8.2	7.5

Nota final

7.8



LA CIUDAD DE LOS Sims va a necesitar a un buen número de profesionales en diferentes áreas

ROOMS: THE MAIN BUILDING

UN PUZZLE GRANDE COMO UNA CASA

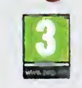


En la piel del anónimo Mr. X nos enfrentaremos a un edificio repleto de habitaciones-puzzle del que tendremos que intentar salir. Hay que intentar componer el plano de cada habitación para conseguir salir a la siguiente estancia, y así, resolviendo todos los enigmas, poder regresar a casa. Pero esto no será sencillo, hay que darle al tarro para resolver todos los puzzles, juegos y objetivos secundarios que encierran estas habitaciones. Para ayudarnos, contaremos con un amigo imprevisto, Mr. Book, un libro parlante que nos ofrecerá pistas y asesoramiento durante el juego. Un título rompecráneos muy original para Nintendo DS.

Rooms: The Main Building

Género: **Puzzles**
Desarrolladora: **Hudson**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: Voces **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



7.8

PURE FOOTBALL



UN MUNDIAL MUY POCO PROFESIONAL



Aprovechando el tirón del Campeonato del Mundo no era raro que apareciese alguna otra licencia futbolística en el mercado de los videojuegos. *Pure Football* ha sido la 'peculiar' apuesta de Ubi Soft para acompañar al evento mundialista pero tenemos que decir que el resultado deja mucho que desear. Es cierto que se trata de un arcade con un apartado gráfico desenfadado y original y que te permite jugar con 17 selecciones nacionales con jugadores reales, pero la experiencia de juego es un desastre. El control es impreciso y rácano, la IA es nefasta y las opciones multijugador son, simplemente, injugables. Les hemos pillado en fuera de juego.

Pure Football

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Ubisfot**
Editora: **Ubisfot**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



4.0

DEMON'S SOUL

PS3

ROL DE CULTO SÓLO PARA MUY EXPERTOS



Demon's Soul

Género: **Rol**
Desarrolladora: **From Software**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **54,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: Textos

En esta época en la que las sagas de rol más vendidas se juegan pulsando un sólo botón de manera repetitiva y enfermiza, los chicos de From Software lanzan una aventura de rol exclusiva para PS3 que, sin demasiado ruido, tiene pinta de convertirse, desde ya, en juego de culto. *Demon's Soul* es un juego imposible para iniciados y muy difícil para los veteranos, que gozarán teniendo ante ellos un reto de verdad. Un título extenso, profundo, difícil, con sus propias mecánicas y que cuenta con unas opciones online muy originales: alíate con otros jugadores en forma de alma para derrotar a los jefes finales, o invade el mundo de otro.

Pegi



www.pegi.info

Nota final



FULL METAL ALCHEMIST: BROTHER...



PSP



CON EMERALD HILL EN LA RETINA



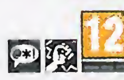
Full Metal Alchemist: Brotherhood

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

La saga *Full Metal Allchemist*, basada en el anime japonés del mismo nombre, llega por primera vez a PSP. ***Brotherhood*** cuenta la historia de dos hermanos alquimistas que han sufrido una terrible maldición por intentar traer a su madre de entre los muertos: Edward perdió un brazo y una pierna y Alphonse perdió todo su cuerpo y vio como su alma fue transferida a una armadura medieval. En busca del cuerpo de Alphonse, los dos hermanos (puedes jugar con cualquiera de los dos) tendrás que enfrentarte a cientos de enemigos de todo tipo. Las batallas de alquimia del juego presentan a personajes conocidos del manga y del anime. ■



Pegi



www.pegi.info

Nota final



SHERLOCK HOLMES Y EL SECRETO...

DS

ELEMENTAL, QUERIDO WATSON



Sherlock Holmes y el Secreto de la Reina

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **Focus Home**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **19,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: Textos

Una nueva aventura del detective más famoso de todos los tiempos se cuela en la pantalla táctil de Nintendo DS. Con un guión muy elaborado y apasionante ***Sherlock Holmes y el Secreto de la Reina*** (en la versión original se llama *El Secreto de la Mansión Osbourne*) nos plantea cientos de enigmas, minijuegos y puzzles para resolver con el lápiz táctil, de forma sencilla e intuitiva. Pero, como siempre, los puzzles se irán complicando y habrá que ir estrujándose el cerebro.

Entre enigma y enigma habrá que interrogar a decenas de personajes por todo londres y recoger pistas aquí y allá mientras fumamos en pipa. ■

Pegi



www.pegi.info

Nota final



FURIA DE TITANES

360 PS3

UNA GUERRA MITOLÓGICA TARDÍA



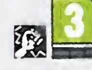
Furia de Titanes

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Game Republic**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Con un par de meses de retraso respecto a la película llega este videojuego que repasa punto por punto el argumento del film 'Furia de Titanes'. Somos Perseo, un aspirante a convertirse en semidios que tiene que salvar a Andrómeda de la guerra que libran Zeus y Hades. Estamos ante un clásico título de acción en tercera persona cuya principal baza es el uso de las armas secundarias. Más de una docena que arrebatar a los enemigos y que modificar con multitud de objetos. La idea es buena, pero no tanto su ejecución. El título deja cierta sensación de inacabado, tanto en su faceta jugable como técnica. ■



Pegi



www.pegi.info

Nota final



Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2: PACK RESURGIMIENTO

PRECIO ELEVADO, CALIDAD INCOMPARABLE

Infinity Ward lanza el segundo pack de mapas para su título estrella al mismo precio que el primero. Vuelve la polémica. ¿1.200 puntos es demasiado dinero por cinco mapas?

Hace unos meses el lanzamiento del primer pack de mapas para *Modern Warfare 2* levantó una polvareda considerable por culpa del, para muchos, elevado precio que presentaba. Las ventas dieron la razón a Activision, por lo que la compañía ha repetido la jugada, con este ***pack Resurgimiento***.

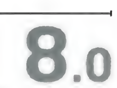
Se trata de cinco nuevos mapas, tres de ellos originales (Carnival, Trailer Park y Fuel), más dos reinterpretaciones de mapas del primer *Modern Warfare* (Strike y Vacant). El nivel general de estos escenarios es más que aceptable, con un cuidado extremo en el diseño de cada arena de combate. Incluso los mapas antiguos están tratados con el cariño que merecen, recibiendo un aumento de detalle y diversos retoques para optimizar la jugabilidad.



1.200 Mps

MW2: Pack Resurgimiento

Desarrollador: **Infinity Ward**





CARNIVAL NOS SITÚA EN un parque de atracciones abandonado.

LA JUGABILIDAD CLÁSICA DE Doom no ha cambiado un ápice en esta versión.

XBOX LIVE

800 Mps

Doom II

Desarrollador: **Nerve Software**

8.2

Doom II

UN CLÁSICO DE OTRA ÉPOCA

Han pasado ya más de quince años desde el lanzamiento original de *Doom II* y podemos decir que sigue siendo la gloria pixelada que recordábamos. Y es que el título que nos llega ahora mantiene el apartado gráfico intacto, luciendo el mismo aspecto que en 1994.

Se trata de un juego simple en el que lo único que hay que hacer es disparar a los enemigos hasta llegar a la salida del nivel, pero sigue siendo divertido. Además se ha adaptado bien a los tiempos que corren, con un sistema de control correcto para Xbox 360 y diversos modos de juego online, tanto competitivos como cooperativos. Si bien hemos notado algo de retraso en las partidas en la red, hecho que se solventa con el modo a pantalla partida.

No es el mejor juego disponible, pero sí uno de los más intensos y divertidos. Los amantes de los clásicos tienen una compra obligada. Esos bichos pixelados que llenaban la pantalla, ese frenético correr por pasillos eternos recogiendo munición... Si el género de los shooters es algo grande hoy en día es, en gran parte, gracias a una saga como Doom.



PACK INSURGENCIA

› Splinter Cell Conviction es uno de los juegos más destacables de esta primera mitad de año para PC y Xbox 360. Ahora ha recibido su primer contenido descargable, dedicado a expandir la experiencia de los modos cooperativos. Añade una nueva misión y cuatro mapas al precio de 800 MP o 9.99€.



FINAL FANTASY IX EN PSN

› Uno de los clásicos más esperados ya está disponible para descarga en PS Network. Hablamos de el noveno episodio de Final Fantasy, una de las entregas más alabadas de esta saga de rol creada por Square Enix. El precio de compra es de tan sólo 9.99€. Una de las mejores opciones disponibles para la consola de Sony.



Söldner X-2: Final Prototype

MATAMARCIANOS DE LUJO

La jugabilidad clásica de los matamarcianos parece que jamás va a dejar de estar de moda. Al menos eso es lo que parece al jugar a títulos tan notables como este que nos ocupa. Se trata de un shooter bidimensional a la antigua usanza, pero que guarda unos cuantos trucos en la manga. El primero de ellos es su apartado gráfico, más que resultón, que lo sitúa como uno de los juegos más bonitos disponibles en la PS Network.

Por otra parte, la jugabilidad presenta también algunas novedades que alargan la vida del juego, como puede ser los marcadores online, los retos dentro del propio juego y una barra de vida que consigue que cada partida no acabe convirtiéndose en un carrusel de muertes. Muy aceptable.



12,99 € | **Soldner X-2: Final Prototype** | Desarrollador: **Eastasiasoft** | **8.7**

Earthworm Jim HD

UNA LOMBRIZ CON MUCHA GUASA

Venido de lo más profundo de la tierra y mutado gracias a un traje especial, Jim vuelve a estar en forma. No se trata de un superhéroe al uso, sino que hablamos de una lombriz única.

Quizá los novatos no le recuerden, pero lo cierto es que este personaje consiguió revolucionar a una generación de jugadores en los tiempos en que Mega Drive y Super Nintendo eran los reyes del baile. Ahora vuelve, revisando su primera aventura en una casi perfecta alta definición. En esta ocasión sigue siendo un juego tan divertido y fácil de jugar como lo recordábamos.

Por si esto no fuera suficiente, se le han añadido varios nuevos niveles e incluso un modo de juego cooperativo para cuatro jugadores, redondeando la experiencia de un título de plataformas a la antigua usanza.

No sabemos exactamente que es lo que más nos gusta de este *Earthworm Jim HD*, si su sentido del humor absurdo e irreverente, el cuidado prestado a cada uno de los detalles en su diseño o los recuerdos impagables que consigue levantar como si de una costra purulenta se tratara.



EN ESTA OCASIÓN SIGUE siendo un juego tan divertido y fácil de jugar como lo recordábamos.



EL CUIDADO PRESTADO A cada uno de los detalles en su diseño o los recuerdos impagables que consigue levantar son un lujo.



800 Mps | **Earthworm Jim HD** | Desarrollador: **Gameloft** | **9.2**

Monkey Island 2 Special Edition

TAN SÓLO LA MEJOR AVENTURA GRÁFICA

Una de las mejores aventuras gráficas de la historia pasa por el filtro de la nueva generación para ofrecer su mejor cara en este 2010. Nuevos gráficos (aunque podremos pasar a los antiguos con la pulsación de un botón), comentarios de los desarrolladores, sistemas de control adaptados a cada plataforma... Y esas son las novedades que presentará esta reedición. Exactamente lo que los fans demandaban de uno de los títulos más equilibrados en su género jamás creados. Podemos prepararnos para volver a meternos en la piel de Guybrush Threepwood en una emocionante aventura contra el malvado pirata Lechuck. Porque además dicen, en contra de la máxima de que segundas partes nunca fueron buenas, que la secuela de *Monkey Island* superó al original. Es algo así como El Padrino II de los videojuegos.

El único lunar que encontramos es la falta de doblaje a nuestro idioma (en la versión probada), siendo los subtítulos en castellano los que sí nos permiten seguir el intrincado hilo argumental y pillar las geniales bromas ideadas por maestros como Tim Schaffer o Ron Gilbert.





14,99 € | 1.200 MPs | **Monkey Island 2: Special Edition** | Desarrollador: **Lucas Arts** | **9.5**

Dragon Age Origins: Darkspawn Chronicles

¿Y SI TODO SALIÓ MAL EN FERELDEN?

Ya está disponible el segundo episodio descargable adicional para *Dragon Age Origins*, sólo para sus versiones de PC y Xbox 360. Este contenido adicional, titulado *Las Crónicas de los Engendros Tenebrosos*, nos devuelve al inicio de la aventura original, pero lo hace para trastocarlo todo, cambiando el devenir de la historia según la conocíamos. El juego parte de la premisa de que nuestro héroe no supera el rito de iniciación de los Guardias Grises, por lo que no tomará parte en las decisivas batallas que salvarán al reino de Ferelden. En esta realidad alternativa Alistair es el último de los Guardas Grises y sólo él, con la ayuda de un puñado de hombres, intentará salvar los muebles. Pero en esta ocasión no lucharemos a su lado, sino que lo haremos contra él.

En este interesante giro de guión nos toca vivir la aventura desde otros ojos, los de un temible hurlock que tendrá a su órdenes a un buen número de engendros de todo tipo. El asedio a la ciudad de Denerim será el contexto ideal para ponerse en el papel de los 'malos' en esta vuelta de tuerca que seguro que os encanta si sois fanáticos del juegazo de rol de los chicos de Bioware.

Además de vivir esta nueva aventura, completarla tiene recompensa, ya que desbloquea un objeto épico de los Engendros Tenebrosos en *DAO: El Despertar*. Todo son regalos de sus desarrolladores que, tal vez, ya dejen de lanzar capítulos como estos y se estén reservando para la secuela del que ha sido, sin duda, el mejor juego de rol de los últimos años.



DAO: Darkspawn...
Desarrollador: Bioware
9.1



AHORA PUEDES GOLPEAR A tus compañeros de aventura, como a Morrighan.

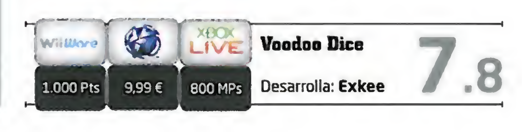


Voodoo Dice

LANZA EL DADO Y HAZLO RODAR

Desde el pasado mes de marzo está disponible *Voodoo Dice* en el bazar de Xbox Live, pero aprovechamos su reciente lanzamiento en las plataformas de descarga de Playstation 3 y Wii para recomendarlo encarecidamente, en cualquiera de sus tres versiones.

Nunca un dado fue tan divertido. Porque un rústico dado es el protagonista de este juego, que se desarrolla en el selvático y enigmático mundo Voodoo, un mundo compuesto por plataformas suspendidas en el aire donde tendremos que hacer rodar el dado, resolviendo cientos de puzzles y plataformas. El juego es adictivo hasta la extenuación y, además, cuenta con más de 20 niveles pensados para su disfrute multijugador (con hasta cuatro jugadores invitados a la tangana). Además, la fiesta online se completa con cuatro modos diferentes, a cada cual más entretenido: el Modo Carrera (llega antes que tus oponentes a la línea de meta), el Modo Bandera (mantén la bandera lejos de tus contrincantes), el Modo Táctico (participa en combates por turnos) y el Modo Acade (destruye más dados que tus oponentes). Diversión inmediata con un juego de puzzles muy original y un buen precio.



Tehra: Dark Warrior

UNA GUERRERA CON DOS CARAS

Los desarrolladores españoles de StormBASIC han lanzado *Tehra: Dark Warrior*, un 'Mini' compatible con PSP y Playstation 3 que ya está disponible en Playstation Network. El juego es un juego de acción, con toques de rol, con el sabor clásico de los *Diablo* y compañía. Tehra, su protagonista, es una guerrera que se mostrará en el juego con dos aspectos diferentes, uno humano y otro de diablo. Durante el juego nuestra heroína, que lucha contra las temibles huestes de Bacdar, el rey de los demonios, podrá alcanzar varias evoluciones, incrementando sus habilidades de combate, poderes mágicos, y adquiriendo la posibilidad de convertirse en una versión brutal y demoníaca de ella misma, con un extraordinario poder.

El juego ya salió hace tiempo en versión iPhone, pero con respecto a aquella versión, esta para PSP incluye nuevos niveles, escenarios más detallados, nuevos movimientos y ataques combo, nuevos monstruos y una mejor jugabilidad ajustada a los controles de la portátil de Sony, y al mando de PS3, por si quieres jugar con este Mini en tu consola de sobremesa.





Tehra: Dark Warrior
Desarrollador: StormBASIC
8.4



RED DEAD, MISIONES GRATIS

› El 22 de junio Rockstar lanzará de manera completamente gratuita un nuevo pack de misiones cooperativas "Forajidos hasta el final". Incluye seis nuevas misiones para cuatro jugadores, además de nuevos retos, objetos y logros por desbloquear.



FORZA 3 EXOTIC CAR PACK

› Los coches más peculiares y caros del mercado también tienen sitio en el bazar de descargas de Xbox 360 gracias al pack de mapas recientemente liberado para Forza Motorsport 3. Por 400 Microsoft Points podremos descargarnos 10 nuevos vehículos que añadir a nuestro garaje. Perfecto para los gourmets del automovilismo.

Snoopy Flying Aces

PIRUETAS AÉREAS DE DIBUJOS

Poco esperábamos de este título, a priori un juego menor dentro del panorama de lanzamientos de Xbox Live Arcade. Sin embargo estábamos equivocados y este *Snoopy Flying Aces* ha demostrado ser una opción mucho más relevante que otros títulos con más renombre.

Se trata de un arcade de aviones que nos permitirá pilotar diversos ingenios voladores al más puro estilo *Crimson Skies* (¿no recordáis aquel increíble título del catálogo de la Xbox original?). El sistema de control responde y la mecánica de juego es intensa, pero lo más sorprendente es la cantidad de contenido que encontramos en este juego, con un modo para un jugador de lo más completo, pero bien respaldado por opciones cooperativas y competitivas, tanto a pantalla partida como a través de Xbox Live.

Podría tener algo más de profundidad en su propuesta y ofrecer algo más de variedad, pero entonces ya sería el juego descargable del año. Si quieres un título inmediato y atractivo para hacer piruetas aéreas, este es tu juego, y bien baratito que es.





800 Mps | **Snoopy Flying Ace** | Desarrollador: **Smart Bomb** | **8.8**

Rocket Knight

ATENCIÓN, MARSUPIAL VOLADOR

De nuevo, un clásico de los 90 que trata de repetir glorias pasadas. En este caso hablamos de un título de plataformas con un marsupial como protagonista. Sus armas son una espada y una mochila que le permite hacer vuelos cortos a velocidades elevadas. Hasta ahí nada novedoso, pero aquellos que vivieron los 90 estarán emocionados por poder volver a controlar a Sparkster.
La oferta es bastante fiel a la propuesta original, con un puñado de niveles de dificultad por encima de la media. Si acaso el cuidado puesto en el rediseño gráfico aleja a este título de los ports rápidos y baratos que llegan a los sistema de descarga de cuando en cuando. Sólo hay que ver alguno de los enfrentamientos con jefes de nivel para saber a lo que nos referimos.
El mayor problema que ofrece este Rocket Knight es su precio en comparación con la longevidad del juego. Y es que 15 euros es una coste elevado para un juego que basa su duración en lo difícil que acaban siendo los niveles más avanzados. Aún con estas, merece la pena probarlo.



XBOX LIVE 1.200 Mps | 14,99 € | **Rocket Knight** | Desarrollador: **Climax** | **7.7**

Joe Danger

MOTOCICLISMO DE ALTA ALCURNIA

Joe era una estrella del motociclismo hasta que un accidente le hizo estar cerca de la retirada. Ahora tenemos que unirnos a él mientras tratamos de devolverle al Olimpo de las dos ruedas.

La jugabilidad de este *Joe Danger* mezcla *Excitebike* y *Trials HD*, poniéndonos en pistas repletas de saltos con física real. Por suerte no estamos hablando únicamente de carreras, sino que también hay lugar para la exploración, el 'plataformeo', etc... Incluso tiene un completo editor de niveles para poder seguir con la diversión más allá del contenido original del título.

En cierta manera casi parece que sea Nintendo quien esté detrás de este juego, por el cuidado puesto en cada uno de los detalles del título. Cuenta con 50 eventos diferentes con los que sorprender al público, una historia en la que *Joe Danger* se enfrentará a enemigos para defender su reputación, y montones de minijuegos, incluyendo un modo puzzle. Una compra obligada para los poseedores de Playstation, aunque proximamente también los jugadores de PC y Xbox 360 podrán hacerse con él.





14,99 € | **Joe Danger** | Desarrollador: **Hello Games** | **9.4**

> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más te traemos los mejores trucos de tus juegos favoritos. Si estás atascado ya no te preocupes más, utiliza alguno de estos y las cosas serán más fáciles




Splinter Cell: Conviction



Consigue y gasta unidades de Uplay con distintas acciones del juego. Para conseguirlas tienes que registrarte en la siguiente página web:
uplay.es.ubi.com
Acciones (consigues unidades):
› **Mercadillo de puestos (10 u)**: Completa en modo para un solo jugador la primera escena en cualquier nivel de dificultad.
› **Mejora en armas (20 u)**: Compra las tres mejores armas de todo el juego.
› **Listo para cualquier cosa (30 u)**: Compra los nueve accesorios disponibles para todos los uniformes.
› **Al final (40 u)**: Completa en modo para un solo jugador la escena nueve en cualquier nivel de dificultad.
Premios (cuestan unidades):
› **Tema dashboard del juego**: 10 unidades.
› **Fusil Scar-H**: 20 unidades.
› **Traje de asalto Voron SV7 para el modo cooperativo**: 30 unidades.
› **Modo infiltración**: 40 unidades.
Desbloquea todos los logros secretos.
Bronce (10 G)
› **Juez, Jurado y Verdugo**: En la escena 11, cuando tengas que elegir entre matar o no a Reed, acaba con él.
› **Hombre de convicciones**: En la escena 11, cuando tengas que elegir entre matar o no a Reed, perdónale la vida.
› **Superviviente**: Completa la escena 5 en modo cooperativo y en cualquier nivel de dificultad.
Plata (20 G)
› **Mercadillo al aire libre**: Completa la escena 1 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **Mansión de Kobin**: Completa la escena 2 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **Aeródromo Price**: Completa la escena 3 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **Diwaniya, Irak**: Completa la escena 4 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **Monumento a Washington**: Completa la escena 5 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **White Box Laboratories**: Completa la escena 6 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **Monumento a Lincoln**: Completa la escena 7 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **Sede de Third Echelon**: Completa la escena 8 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **Depósito de Michigan Ave**: Completa la escena 9 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **Distrito Centro**: Completa la escena 10 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **La Casa Blanca**: Completa la escena 11 en cualquier nivel de dificultad y en modo para un jugador.
› **San Petesburgo Banya**: Completa la escena 1 en modo cooperativo y en cualquier nivel de dificultad.
› **Embajada rusa**: Completa la escena 2 en modo cooperativo y en cualquier nivel de dificultad.
› **Complejo Yastreb**: Completa la escena 3 en modo cooperativo y en cualquier nivel de dificultad.
› **Modzok Proving Grounds**: Completa la escena 4 en modo cooperativo y en cualquier nivel de dificultad.




Lost Planet II

Desbloquea las diferentes apariencias extras:
› **Frank West**: Tienes que tener guardada en la consola una partida del primer Lost Planet.
› **Albert Wesker**: Tienes que tener guardada en la consola una partida de Resident Evil 5 o de Resident Evil 5 Gold Edition.
› **Devil May Cry 4, Nombres de guerra**: Tienes que tener guardada en la consola una partida de Devil May Cry 4.
› **Servbot Head**: Tienes que tener guardada en la consola una partida de Dead Rising.
› **Marcus Phoenix y Dominic Santiago**:Tienes que completar el modo Campaña. Sólo en Xbox 360.
Desbloquea los siguientes títulos especiales:
› **BSSA**: Tienes que tener guardada en la consola una partida de Resident Evil 5 o de Resident Evil 5 Gold Edition
› **Devil May Cry**: Tienes que tener guardada en la consola una partida de Devil May Cry 4.
› **Street Fighter**: Tienes que tener guardada en la consola una partida de Street Fighter IV.
Desbloquea las siguientes armas especiales:
› **Shuriken**: Alcanza el nivel 30 con Rounders.
› **Fire Cracker**: Alcanza el nivel 30 con Femme fatale.
› **Escopeta SP**: Alcanza el nivel 50 con Femme fatale.
› **Ametralladora SP**: Tienes que tener guardada en la consola una partida del primer Lost Planet.

Otros extras:
› **Desbloquea el nivel de dificultad Extremo**: Completa el juego en el nivel de dificultad Difícil.
› **Personajes personalizados en el modo Campaña**: Debes completar el juego una vez en cualquier nivel de dificultad. De esta manera, todos tus personajes especiales y personalizados se añadirán al modo Campaña.



¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

MARCAPLAYER@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Ben 10: Vilgax Attacks

Desbloquea nuevos modos de juego y nuevos personajes.

› **Control Maestro, modo Difícil y modo Muy Difícil**. Completa el juego una vez

› **Controlar a Mr. Smoothy**. Derrótale en el modo de juego Muy Difícil.

› **Controlar a Lupus Feralis**. Derrótale en el modo de juego Muy Difícil.

› **Controlar a Albedo**. Derrótale en el modo de juego Muy Difícil.



Infinite Space

Puedes desbloquear dos modos de juego extra una vez hayas superado la historia una vez.

› **New Game+**. El modo Historia pero con nuevos diseños de naves y manteniendo tu nivel y tu dinero.

› **Modo Extra**. Tienes que conquistar trece sistemas con recursos limitados.



360 PS3 PC

Aliens vs Predator



Desbloquea los siguientes skins extra para el modo multijugador alcanzando los siguiente rangos:

› **Gibson (Marine):** Rango 2
› **Claw (Predator):** Rango 3
› **Warrior Dome (Alien):** Rango 4
› **Connor (Marine):** Rango 5
› **Stalker (Predator):** Rango 7
› **Ridged (Alien):** Rango 10
› **Moss (Marine):** Rango 13
› **Hunter (Predator):** Rango 16
› **Praetorian (Alien):** Rango 19
› **Johnson (Marine):** Rango 22
› **Wolf (Predator):** Rango 25
› **Rookie (Marine):** Rango 28
› **Spartan (Predator):** Rango 31
› **Nethead (Alien):** Rango 34



Skate 3



Pausa el juego, ve a Opciones y luego Extras. Dentro pulsa Introducir código e ingresa cualquiera de los siguientes:

› **Deadspacetoo**: Jugar como Issac de Dead Space.

› **Mcfly:** Activa el modo Hoverboard, donde desaparecen los camiones y las ruedas.

› **Miniskaters:** Podrás activar el modo mini-skaters.

› **Zombie**: Activa el modo Zombie, la pantalla se vuelve amarilla y los peatones te persiguen constantemente.

› **Streetsweeper:** Restaura todos los objetos a su posición original.

Megaman 10

Consigue los siguientes extras:

› **Nivel de dificultad difícil**: Completa el juego en dificultad normal.

› **Retos en el modo desafío:** Derrota a un jefe o a un mini-jefe en cualquier nivel de dificultad. Así lo habrás desbloqueado como reto en el modo Desafío y siempre en el modo Dificultad en el que le venciste. Por tanto, cada jefe tiene tantos desafíos como modos de dificultad.

Consejos para vencer a los jefes. Utiliza el arma indicada y todo será más fácil:

› **Sheep Man:** Usa el arma Mega Buster.
› **Pump Man:** Usa el arma Electric Wool.
› **Solar Man:** Usa el arma Water Shield.
› **Chill Man:** Usa el arma Solar Blaze.
› **Nitro Man:** Usa el arma Chill Spike.
› **Commando Man**: Usa el arma Wheel Cutter.
› **Blade Man:** Usa el arma Commando Bomb.
› **Strike Man:** Usa el arma Triple Blade.



Alan Wake



Desbloquea los siguientes extras especiales cumpliendo los requisitos que te ponemos a continuación:

› **Modo Pesadilla:** Para desbloquear el modo Pesadilla (Nightmare) tienes que completar el juego en cualquier nivel de dificultad. Además de aumentar la dureza y el nivel de dificultad a la hora de matar a todos los enemigos que te encuentres, este nuevo modo añade 16 páginas del manuscrito que podremos coleccionar.

› **Xbox 360 secreta:** Curioso pero verdad. En el juego aparece una Xbox 360 y ¡hasta puedes jugar con ella! Nada más comenzar el capítulo 4, el médico te pedirá que vuelvas a tu habitación. En lugar de hacer eso, antes ve al cuarto que hay al otro lado del pasillo. En esa sala encontrarás la Xbox 360, que incluye el divertidísimo juego imaginario "Night Shapes".

Wii

Zombie Panic in Wonderland

NUEVOS PERSONAJES Y UN MODO DE JUEGO ADICIONAL

Tendrás que superar determinadas partes del juego o el juego completo un determinado número de veces.

- **Dorothy:** Alcanza el nivel 2-1 del modo Historia.

- **Blancanieves:** Alcanza el nivel 3-2 del modo Historia

- **Alicia:** Completa el modo Historia dos veces.

- **Blancanieves conejita**: Completa el modo Historia tres veces.

- **Caperucita Roja:** Completa el modo Historia cuatro veces.

- **Desafío Supervivencia en el modo Arcade (barco pirata):** Completa el modo Historia.

iPhone > Guitar Hero

La saga guitarrera llega a la Apple Store

DEDOS CON RITMO

Sin necesidad de un periférico guitarrero, Guitar Hero llega a la plataforma de Apple con una versión muy trabajada y con ganas de explotar su tienda.

Por fin -ya estaba tardando- llega la versión para iPhone/iPod Touch de *Guitar Hero* y lo hace aun precio irrisorio. Pero este coste tiene truco, ya que el juego sólo incluye seis temas (de Vampire Weekend, Rolling Stone, Rise Against, Weezer, The White Stripes y Queen) y para ampliar tu repertorio tendrás que conectarte a la tienda. En ésta, que se va ampliando día a día, se ofrecen paquetes de tres temas por 1,59 euros. Lo mejor es que la aplicación rastrea en tu biblioteca musical y te avisa cuándo aparece en la tienda alguna canción de las que mas te gustan para disfrutarla en el juego.

El juego te permite personalizar al máximo a tu guitarrista, desbloqueando prendas, complementos y nuevas guitarras o bajos a medida que ganas estrellas en los diferentes modos de juego. además, la pantalla táctil del iPhone añade algunas peculiaridades a la jugabilidad, ya que además de pulsar riffs y acordes en sus cuatro botones, habrá que deslizar notas, hacer rasgueos en diferentes sentidos e incluso agitar el teléfono para activar la energía estrella.



Guitar Hero

Desarrollador: **Vicarious Vision**
Precio: **2,39 €**
Lanzamiento : Disponible

8.6

ACCEDE A LA TIENDA PARA DESCARGAR NUEVOS TEMAS



Ovi > Exclusion

EL NUEVO REFERENTE TÁCTIL DE NOKIA

Nokia ha colgado en su Ovi Tienda un nuevo videojuego de puzzles completamente gratuito. *Exclusion* es un título realmente adictivo que es compatible con la mayoría de dospositivos de Nokia. En el juego hay que intentar agrupar los iconos iguales (llamados 'memes') intentando separarlos del resto, con el dedo o con un lápiz táctil (lo que mejora la precisión). En cuanto a los dispositivos con teclado tradicional existe una versión adaptada para las teclas.

Los primeros niveles de juego son muy relajados pero enseguida la cosa se complica y nos encontraremos separando memes en un entorno caótico, lleno de peligros, colores y música estridente. Un juego para todo tipo de jugadores que, además, es gratuito.

Exclusion

Desarrollador: **Nokia**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento : Disponible

8.5

iPhone > Chaos Rings

ROL NIPÓN A SACO

Square-Enix lanza una enorme aventura exclusiva para iPhone, con todos los ingredientes de un 'grande'.

Estos chicos son expertos en juegos de rol por turnos, y así lo demuestran con su interminable saga *Final Fantasy*. Pero cuando se han alejado de las videoconsolas grandes y han recalado en las portátiles con nuevas licencias han conseguido también grandes resultados. Ahora presentan su primer videojuego en exclusiva para iPhone/iPod Touch y el resultado está a la altura.

Chaos Rings es un videojuego enorme, que cuenta con un apartado gráfico en 3D impresionante en los combates. En las etapas de exploración nuestro personaje en 3D se mueve por entornos dibujados en 2D que le dan al título un aspecto muy original. La historia, la duración y la dinámica de juego enganchan de verdad. Pero, como todo, tiene algunas pegas: la primera su elevado precio y la segunda que llega en inglés, nada de traducción al castellano, y eso puede ser una barrera para muchos jugadores.





Chaos Rings

Desarrollador: **Square-Enix**
Precio: **10,99 €**
Lanzamiento : Disponible

9.0



iPad > Super Monkey Ball 2: Edición Sakura

DALE AL MONO-BOLA

Sabemos que no es un teléfono, pero aprovechando el tirón del lanzamiento en nuestro país del esperado iPad, tenemos que recomendaros esta edición especial para la tableta de Apple de *Super Monkey Ball 2*. Además, el estreno de AiAi y compañía en la pantalla enorme del iPad lo va a celebrar Sega con un precio especial reducido durante la campaña de lanzamiento del dispositivo. Así que si tienes uno, corre a la Apple Store y descarga esta genial edición del juego de hacer rodar al mono.

Super Monkey Ball 2: Edición Sakura

Desarrollador: **Sega**
Precio: **5,99 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

9.2

Symbian > Solid Weapon

ACCIÓN Y SIGILO EN TRES DIMENSIONES

LemonQuest ha creado un juego de acción táctica espectacular que funciona en cualquier móvil.

Con claras referencias tomadas de juegos como Metal Gear, los chicos de LemonQuest han creado un título que combina acción, aventura y sigilo en este *Solid Weapon* (el nombre tampoco debe ser casualidad). El soldado Red Fox debe investigar una extraña explosión en un instituto de tecnología militar, lo que le llevará a enfrentarse a decenas de enemigos.

El juego cuenta con un motor 3D impresionante para tratarse de Symbian, aunque cuenta también con una versión 2D.

Solid Weapon

Desarrollador: **LemonQuest**
Precio: **3,50 €**
Lanzamiento : Disponible

8.5





iPhone > Prince of Persia Retro

UN CLÁSICO ETERNO

Sabemos que ahora que se ha estrenado en la gran pantalla de la mano de Jerry Bruckheimer, el Príncipe de Persia es más famoso que nunca, pero no hay que olvidarse de sus orígenes. El juego original que Jordan Mechner diseñó en 1987 llega con una versión genial para iPhone, con unos controles muy sencillos en pantalla. Las arenas del reloj han comenzado a caer, date prisa.

Prince of Persia Retro
Desarrollador: **Ubisoft**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento: **Disponible**

8.0

TECNOLOGÍA

SAMSUNG LED C7000 Y C8000

3D PARA SALÓN YA DISPONIBLE

Samsung se adelanta a sus competidores con una apuesta más que interesante que incluye el gaming 3D y un sistema de estereoscopía mediante chip propio.

La ficha

- **Modelo Pantalla:** LED C7000
- **Tamaño:** 40"
- **Modelo Blu-Ray:** C6900
- **Kit:** 2 gafas activas 3D con batería recargable

Web: www.samsung.es **Precio:** 1.999€

Que 2010 es el año del 3D no es una novedad, varias compañías empiezan a presentar modelos de televisores que acercan el 3D a la experiencia de salón. Marca Player disfrutó hace unos días de las novedades de Samsung con sus pantallas *LED C7000*, *C8000* y *C9000* que ofrecen, entre muchas características de alta gama como 200Hz o Iluminación LED en el marco, una característica que nos ha sorprendido gratamente: Un chip gráfico propio que crea efecto 3D donde no lo hay. ¿Qué quiere decir esto? Pues que de forma nativa, los monitores analizan la imagen presentada en pantalla y deciden qué es forma y qué es fondo, creando 'on-the-fly' el efecto 3D y permitiendo, por ejemplo, jugar a cualquier juego de nuestra consola con una conseguida simulación de profundidad. Cualquier contenido es susceptible de ser 'estereoscopado', incluso la señal de una vieja Playstation 2. Una gozada.

Al mismo tiempo, Samsung ofrece un pack de introducción al 3D que incluye todo lo necesario: Pantalla *LED C7000* de 40", reproductor Blu-Ray *C6900*, dos pares de gafas y la película 'Monstruos contra alienígenas'. Toda una apuesta.



"3D en casa por menos de 2.000 euros nos parece una apuesta ganadora"



Por Duardo

INTEGRACIÓN Y MÁS 3D

No será la primera ni la última ocasión que hablemos de 3D. Es la tecnología del momento y, si lo pensamos, es lógico que se integre tanto en nuestros PCs y consolas como en el ocio digital de salón: Internet en la TV, 3DVision en el salón... Inevitable.

¿SABÍAS QUÉ... LAS PANTALLAS 3D DE SAMSUNG

...incorporan un sistema de 'Apps' y conexión a internet que añaden funcionalidades a nuestro monitor y han firmado importantes acuerdos?

...son capaces de reproducir múltiples formatos 3D, entre los que se encuentran desde el HD de resolución reducida, Full HD hasta el Blu-Ray 3D, máximo exponente de calidad 3D?

RECOMENDADO

ANÁLISIS

RAZER ONZA Y RAZER CHIMAERA PARA XBOX 360

La reconocida firma de PC se sube al carro de las consolas con dos productos de características espectaculares. Ojo con ellos.

Web: www.razer.com **Precio:** Onza 44,99€ Chimaera 109,99€

Los productos de Razer para Xbox 360 destacan por sus especiales características. El mando Onza presenta 'stick' con tensión ajustable y botones con la autoproclamanda tecnología Hyperresponse, que facilita una respuesta rápida y cómoda. También será posible programar botones con nuestros propios accesos y apuesta por la conexión por cable como seguridad de reacción rápida.

En su lugar, los auriculares Chimaera ofrecen un sonido virtual de 5.1 canales con diseño de tamaño completo aural que facilita el aislamiento. Basados también en cableado 'margarita', que facilita la conexión de varios dispositivos de forma progresiva, los cascos Chimaera permiten así conexiones directas para facilitar las conversaciones, porque, por supuesto, también llevan micro integrado. Nos han encantado.

La ficha

- **Modelo:** Razer Onza Professional Gaming Controller
- **Tecnologías:** Hyperresponse, Tensión ajustable sticks analógicos, Botones programables, Cable anti-lag.

- **Modelo:** Razer Chimaera Professional Gaming Headset
- **Tecnologías:** Sonido Virtual 5.1, Diseño circumaural, Cableado margarita.

Nota final

BUENA NOTICIA QUE Razer apueste también por las consolas. Esperamos que sea el comienzo de todo un idilio.

9.0



NVIDIA 3DTV PLAY

EL AS EN LA MANGA DE NVIDIA

3DTV Play es la respuesta para la duda de si 3D Vision tenía algo que hacer con las nuevos televisores 3D de salón.

Web: www.nvida.com **Precio:** Gratis.

La pregunta que nos hacíamos en la revista sobre la posibilidad de usar un televisor de salón si disponíamos de un sistema *3DVision* está respondida. El software *3DTV Play*, de descarga gratuita para estos usuarios, permitirá conectar nuestro PC con cableado HDMI 1.4 y enviar señales 3D a televisores 3D como los Samsung comentados en este número o los nuevos Panasonic y hacer uso de las gafas propias de cada modelo de TV sin necesidad de hacer uso ni del emisor USB de nvidia ni las gafas propias. Una gran noticia para la integración de sistemas.

FERRARI WIRELESS GT COCKPIT 430 SCUDERIA ED.

UN FERRARI EN CASA

Thrustmaster apuesta por el 'Cavalinho' para traernos una espectacular cabina de juego para Playstation 3 y PC. ¡A correr!

Web: www.thrustmaster.com **Precio:** 249,99€

Inalámbrica hasta 10 metros y con batería de hasta 50 horas, la cabina de Thrustmaster es completamente ajustable y con una precisión de 4.096 posiciones de volante. Además es una réplica del volante del Ferrari 430 Scuderia hasta el mínimo detalle: desde la rueda Manettino de 5 posiciones, que permite que los usuarios configuren su coche directamente en la carrera, hasta las palancas secuenciales de cambio de marchas.

FLASHES

Mochila 'La roja'

¡PODEMOS!

Ardistel prosigue con su apuesta por la selección. Sumado al mando presentado el mes pasado, en esta ocasión es esta mochila de acabados de lujo para PS3 y que lleves a todas partes tu pasión por 'la roja'. Porque ocio digital y deporte no están reñidos.



Genius SW-5.1 1505

AUDIO 5.1 PARA TODOS

El modelo de altavoces de Genius incorporan control manual general y de bajos, conexiones tanto para PC como para reproductor de salón. 47W de potencia y subwoofer de 17W.



Comunidad





El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la máquina de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quién manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados repetidas veces. Si tú también quieres mojarles la oreja, agrégalos y mándales un mensaje para retarles a través del Live.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?



Zhakey miembro del foro de accesoxbox.com

"¡Buenas! ¿Se sabe si la campaña del Lost Planet 2 se puede jugar todos los episodios con un mismo personaje o siempre tiene que ser con el seleccionado para ese episodio?"

Respuesta: Hola, a medida que vayas desbloqueando personajes podrás seleccionarlos para el capítulo que quieras, o crear tus propias partidas en el modo on-line para afrontar las misiones con cualquier personaje.



Hunter miembro del foro de accesoxbox.com

"Me gustaría saber si es posible pasar logros de un perfil a otro sin la necesidad de tener que hacerlos, lo pregunto por que tengo un amigo que dice que se puede hacer."

Respuesta: No es posible pasar los logros de un gamertag a otro.

Entra en el foro de *www.accesoxbox.com* y plantea tus dudas.

1 Javy Wario
E-mail

Hola gente de Marca Player. Estoy con ansia viva por conocer todos los detalles de Natal y demás juegos de Microsoft para el E3. Ya sé que hasta que no comience la feria no nos enterarremos, pero el hecho de que Sony ya haya anunciado varios de sus juegos (Little Big Planet 2, Motorstorm Apocalypse, Killzone 3...) me incomoda al hacerme pensar que MS se va a volcar con Natal, dejando a los jugadores habituales de lado. ¿Tengo razones para estar intranquilo?
Por otra parte, ¿Para qué cinco juegos debería ir ahorrando de cara a las navidades?

Respuesta:
Entendemos tus temores, pero sin embargo no los compartimos. De cara a las navidades tenemos varios juegos más que apetecibles como es el caso de *Fable 3* o *Halo Reach*. Además están las sorpresas reservadas para la gran conferencia de Microsoft que se celebra este año el 14 de junio, separada de la gran presentación de *Natal* y sus juegos, la noche anterior. Por culpa de esta conferencia va a ser complicado hacer una lista real para las navidades, pero desde ya puedes apuntar en la lista de futuribles los dos juegos ya citados más arriba y sumarle *L.A. Noire*, el nuevo *Castlevania* y *Crysis 2*. De todos modos nos dejamos muchos títulos interesantes en el tintero, por lo que te recomendamos encarecidamente seguir esta misma revista durante los próximos meses para mantenerte al tanto de las novedades que puedan surgir.

2 Mauricio García
Madrid

Amigos de Marca Player, tengo algunas dudillas sobre este universo tres sesentero que nos rodea. Aquí voy.
1.- ¿Qué ha pasado con *Max Payne 3*? De un tiempo a esta parte parece haber desaparecido de las revistas y páginas web.
2.- Soy un fan de los juegos de Remedy (Max Payne era una saga suya), y me ha encantando su último juego, *Alan Wake*. ¿Va a haber más entregas de esta saga o nos tendremos que conformar con los episodios descargables?
3.-¿Al final que va a pasar con la portátil de Microsoft que se lleva tanto tiempo rumoreando?

Respuesta:
Aquí estamos para responderte estos problemillas que nos planteas.
1.- *Max Payne 3* está siendo desarrollado por Rockstar North y de momento su fecha de lanzamiento permanece intacta. Así pues podemos esperar verlo durante el E3, preparando el terreno para cuando llegue después del verano, aún con fecha indefinida.
2.-De momento se han anunciado dos capítulos descargables para *Alan Wake*, el primero este mismo verano, el segundo para el otoño. Los siguientes contenidos dependen de las ventas de los episodios descargables, por lo que no podemos avanzarte nada. Sin embargo desde ya auguramos que las aventuras de Alan tendrán



El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de Xbox 360.





¿Te acuerdas de Mister Macaco? - 30G
Crea un piloto con nombre Mr. Macaco en Arcade o Simulación.





Luna de miel - 20G
Celebra tus 6 meses con Lost Planet 2. Truco: Cambia la fecha de tu consola para recibir este logro automáticamente.



La gran remontada - 20G
Usa un cambio de ruta para pasar de la octava a la 1° posición.



La encuesta de www.accesoxbox.com:

accesoXbox.com



¿Te gustaría ver el regreso de la saga Shemnue?

A) ¡Me encantaría! Es uno de los mejores de la historia - 37%
B) Me gustaría, pero noes de mis favoritos - 15%
C) No me emociona... - 37%
E) No me gusta esta saga - 11%

EL MES QUE VIENE:
¿Qué te ha parecido el E3 de Microsoft?



MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.

POWERED BY



continuación en un futuro próximo.
3.-De este tema hay muy poco que comentar, puesto que Microsoft siempre ha negado este tipo de rumores. Si acaso este E3 sería el momento de anunciar alguna novedad al respecto, pues el cambio general en las portátiles está más que cercano.

3 Gonzalo Vaquero
E-mail

Os leo todos los meses, pero tengo que reconocer que me gustaría estar al día de las novedades, demos y contenidos descargables sin tener que mirar en webs de videojuegos clásicas. ¿Cómo os informáis de este tipo de cosas?

Respuesta:
La mejor fuente que tenemos para conocer las novedades de Xbox Live es la página web del director de programación del servicio, Larry Hryb (también conocido como Major Nelson). En su página web ***www.majornelson.com*** podréis ver todas las novedades del servicio en el preciso momento que se publican o incluso algo antes.



EL JUGADOR DEL MES

EL SALÓN DE LA FAMA DE PLAYER 360

Este mes hemos estado muy ocupados viajando por todo el mundo para conocer nuevos jugadores. Tanto es así que muchos de vosotros no habéis tenido oportunidad de jugar con el equipo de la revista. Seguid intentándolo el próximo mes, ya que en éste el usuario de Xbox 360 que recibe su minuto de gloria es *Carlitrox*, que nos ha puesto en nuestro sitio en el inmejorable ***Red Dead Redemption***. El mes que viene os estaremos esperando en: Copa del Mundo Sudáfrica 2010 y Halo 3.



CARLITROX



X3ØX maniac.es

Los rumores previos al E3 apuntan a que Natal se venderá en un pack con la consola a 299 $ o por separado a 150 $
Gamernando: Pero que coj.... pues me voy a pensar entonces si comprar la mierda esta o no, macho...
Gam3rN4nd0: Ya se comentó, pero Microsoft sigue sin pronunciarse. Primero 50, ahora 150... A ver cuándo sale Microsoft y nos da la noticia oficial, que ya va siendo hora.
Tucson: Lo más importante para Microsoft es ampliar el número de consolas, y con el mercado casual saldrá consola + Natal+ mando + juegos + algo más....
Natal saldrá a la venta por separado, espero que piensen un poquito en los usuarios fieles. Una buena oferta... Sería el pelotazo para estas navidades.
SirBruce: Personalmente, no me creo que vayan a intentar vender un complemento por 150 € cuando muchos hemos pagado por la consola 3 ó 4 veces lo que van a pagar los que la compren cuando esté Natal a la venta. Yo voto más por un pack de Xbox 360 arcade + Natal por esos 150 $, y Natal con un código para obtener pack de minijuegos descargables del Live por 50 €. Eso sí me parecería lógico, comercialmente atrayente y con posibilidades de triunfar entre los nuevos compradores de la consola y los que llevamos años con ella.
Gamernando: Amén SirBruce, no puedo estár mas de acuerdo contigo...
El primer comprador de esa oferta sería un servidor, y seguro que muchos más usuarios, tanto en los nuevos xboxers como en los que llevamos un tiempo, se unirían a la cola.
Drain: Madre, 150 euros, ya sí que no lo compro.



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres mostrarnos a tu mejor 'Mod'?

Enséñanos a tu criatura

Los mejores Mods serán publicados en esta sección el mes que viene.



Post del mes

Mundo Player
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer
El post: *Sony por fin se toma en serio 2010*

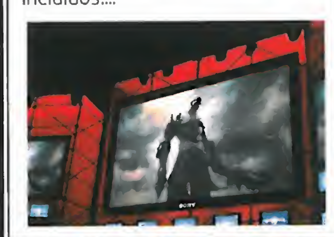
Respuesta:

Anónimo1

¿Sony? *Gears of War 3* va a ser la cañita del E3, dejará boquiabierta a la peña. Ya la 'promo' de Xbox Live es de esas que te dejan con muchas ganas de darle caña a la consola una buena temporada, al igual que pasó con el anuncio que hicieron del 2.
Tremebundo.
¡¡¡COWABUNGA!!!

Anónimo2

Yo prefiero la PS3 mil veces a la de 'microchof'.... *Killzone* es de los mejores shooters de la PS2, luego los *COD, Battlefield, Killzone II, Battlefield Bad Company I y II..* *LBP, Heavy Rain*, etc... vamos que no hay donde aburrirse, encima la Network gratis, Wi-Fi y Blueray incluidos....



Foro

1 Sergio Gómez
e-mail

Hola chicos, me gustaría saber si podría enchufar mi Playstation 3 a dos televisores a la vez para jugar a *Call of Duty Modern Warfare 2* a pantalla dividida. ¿Qué tendría que comprar para poder hacerlo?
Muchas gracias.

Respuesta:

Hola Sergio. Pues la verdad es que con una sola Playstation 3 la cosa es algo compleja, por no decir imposible. Sí que se puede llevar la señal de tu PS3 a dos televisores, con la ayuda de un split HDMI (o multiplicadores HDMI). Estos dispositivos duplican la señal y cuentan con dos salidas HDMI, con lo que podrías conectarla a dos televisores HD. Hay dispositivos de este tipo también para cables VGA (visita la web *www.planetronic.es*). Pero ten en cuenta que lo que se verá en ambos televisores será exactamente lo mismo, es decir, la acción de los dos jugadores y la pantalla partida en dos. Imposible ver la acción propia de cada jugador por separado, una en cada tele.
Si lo que quieres e montar una partida con un colega y que cada uno disfrute de su propia televisión, necesitas dos PS3 y dos copias del juego, y montar una partida LAN a través de un router. Es la única solución, lo siento. Un saludo.



ICO SIGUE SIENDO UNO de nuestros juegos favoritos de todos los tiempos.

2 Hold Andrés
e-mail

Hola amigos de Marca Player. Primero felicitaros porque se aproxima vuestro segundo cumpleaños dentro de 2 mesecitos de nada! A ver que nos regaláis... Bueno, no mucho tiempo falta para mi cumpleaños y voy a pedir videojuegos a saco, ¡je, je! Bueno, ahí van mis preguntas:
- ¿Qué juegos me recomendáis? Tengo la PS2 pero ya dispongo de titulos como *GTA San Andreas, MGS3, GT4, FFXII, Guitar Hero WT, Tekken 5, Shadow Of The Colossus* y mis queridos *Splinter Cell* de los cuales sólo me falta el *Pandora Tomorrow*. O sea que, ¿qué juegos he de comprarme para tener muchas horas de diversión multijugador offline (cooperativo, pantalla dividida,...)?
- Se que aun no se sabe nada sobre nuevos juegos musicales pero... ¿Guitar Hero AC/DC?, ¿creéis que será posible que lo juegue algún día?
- He oído hablar de juegos nuevos de *Full Metal Alchemist* y *Bleach* ¿Cuáles son?
PD: A ver si ponéis de regalo de suscripción el ratón ese de ordenador tan molón porque como solo regaláis juegos de PS3 y la 360 no me he suscrito todavía... pero en cuanto pongáis el ratón tendréis uno mas.

Respuesta:

Hola Andrés. Muchas gracias por las felicitaciones y ya verás cómo vamos a celebrar nuestro segundo aniversario, será épico... Y ahora vamos a responder a tus dudas por partes:
- En cuanto a recomendarte algún juego de PS2, viendo todos los que ya dices que tienes, aquí va nuestra lista de juegos que deberías tener, sí o sí, en tu colección: *God of War* y *God of War II, ICO, Black, Resident Evil 4, Devil May Cry 3, Kingdom Hearts, Psychonauts, Tony Hawk's Pro Skater 3, MGS2, Burnout 3, Soul Calibur II, Half-Life, Beyond Good & Evil...*

YA NO SALEN CASI TÍTULOS, PERO PS2 TIENE UN CATÁLOGO GIGANTE EN EL QUE AÚN PUEDES DESCUBRIR AUTÉNTICAS JOYAS

- En cuanto a Guitar Hero AC/DC me da a mi que no lo verán tus ojos, sobre todo después de que ya apareciese un *Rockband AC/DC*, por estafa que fuera. De momento ya tienes a la venta *Rockband Green Day* y llega *Guitar Hero 6*, aunque ambos llegan en exclusiva a la nueva generación.



CON UN SPLIT HDMI podrás conectar tu PS3 a dos televisores. Puedes encontrarlos desde 70 euros.

ENVÍA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.



Carta del mes

Más ganas de Monster Hunter

Borja Sánchez
e-mail

Hola Marca Player, tengo una pregunta que me he hecho desde que probé *Monster Hunter Freedom Unite* (que me encantó) y querría saber si sacarán algún otro *Monster Hunter* para PS3 o algo parecido en los próximos meses. Un saludo.

Respuesta:
Pues nada ha dicho Capcom (a ver que anuncia en el E3) pero si quieres probar algo parecido, te recomendamos que juegues a *Lost Planet 2*, que no es lo mismo, pero es igual.

Para el mes que viene...

¿Qué anuncios de Sony en el E3 te parecen más prometedores?

Mándanos al mail marcaplayer@unidadeditorial.es, con el asunto Comunidad Playstation, tu opinión sobre los anuncios que haga Sony en este E3 2010 (Los Angeles, entre el 15-17 julio).



Concursos

- Y por último te contamos que de *Full Metal Allchemist* llega ahora *Brotherhood* para PSP, una entrega muy recomendable si te va la saga. Sobre Bleach, el pasado mes de febrero salió a la venta *Bleach: 3rd Phantom* para DS. Y aunque no sabemos cuándo llegarán a Europa, ni si llegarán, en Japón se lanzan de forma inminente dos nuevos títulos, uno para DS y otro para Wii.

3 **Miguel Pulgar Medina**
e-mail

Hola amigos de Marca Player. Mis felicidades por vuestra maravillosa revista que nos enseña cosas nuevas, noticias, los magníficos análisis de los últimos juegos... y para colmo la posibilidad de conseguir con la suscripción uno de los juegos más actuales del momento a buen precio. Por eso os doy las gracias y espero que sigáis mucho tiempo. Tengo algunas preguntas en relación a este tema: en la revista del mes pasado ofrecíais la suscripción a vuestra revista durante dos años regalando el juego *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Cuando lo vi no me lo creía. Inmediatamente os llamé para suscribirme encontrándome con la mala noticia de que estaba agotado. Os pediría que hicieseis todo lo posible para que estén disponibles más unidades de este juego. Tengo varias preguntitas:
-¿Sabéis cuándo saldrá el esperado *GTA V* y el *Gran Turismo 5*?
- El otro día, intentando conectar para jugar al multijugador de *Uncharted 2*, tardaba demasiado y en la mitad de la carga me pone error en la sincronización de los niveles o de modelos, y no se qué hacer para arreglarlo. Yo jugaba sin problemas antes. Espero que podáis ayudarme, gracias.
PD: Por ciento, espero que Lázaro 'Doc' tenga suerte en su nuevo trabajo, que se lo merece.



Respuesta:
Muchas gracias y un saludo para ti, Miguel. Primero disculparnos por el regalo de suscripción de CODMW2. Como comprenderás fue toda una locura, recibimos cientos de llamadas y las unidades se agotaron casi al instante. así que hubo que recurrir a un segundo juego de regalo, pero entendemos que, no es lo mismo.
- Sobre cuándo saldrán *GTA V* y *GT5* pues casi seguro que ya lo sabrás cuando esta revista salga a la calle, porque ya se habrá celebrado el E3 2010 en Los Angeles y es muy probable que allí se anuncie (al menos la fecha exacta del lanzamiento de *GT5*). es que este núemro se ha cerrado el día 11 de junio, días antes del E3. Pero yo apostaría a *GT5* para esta Navidad y *GTA V* para finales de 2011.
- Tu problema con *Uncharted 2* parece bastante extendido entre los jugadores. Por eso se ha lanzado el parche 1.04 del juego, que se supone,



soluciona ese problemilla. Prueba a ver.
- Y sobre Lázaro 'Doc' nosotros le deseamos todos los males posibles... que no hombre, que es un buen tipo. bajito, pero buen tipo. ;)

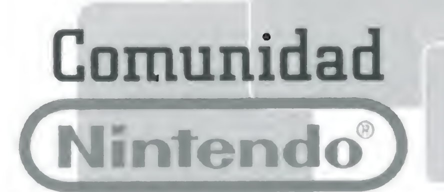
4 **Alfonso Campos**
e-mail

¡Hola! Tengo una duda muy importante y necesito vuestro consejo. Yo tengo la PlayStation 3 y no me he arrepentido hasta ahora, bueno, empiezo a arrepentirme porque las expansiones de videojuegos salen antes para Xbox 360, y hay juegos que sólo salen ahora 360 como es el caso de *Splinter Cell: Conviction*, por si eso fuera poco los juegos de Xbox 360 son por lo general más baratos, y mis amigos me dicen que la PlayStation 3 tiene menos juegos que la 360. Mi pregunta es: ¿Vosotros creéis que quizá hubiese debido comprarme la Xbox 360 en vez de la Playstation 3. Y una pregunta mas, yo tengo *El Padrino II* y a pesar de sus malas criticas a mi me gusta, ¿Es un buen juego este?

Respuesta:
Hola Alfonso. Para gustos los colores. La PS3 es una máquina grandiosa con algunos videojuegos exclusivos impagables (*Uncharted 2*, *God of War 3*, *Heavy Rain*... y lo que viene). También puedes invitar a tus amigos a ver una peli en Blu-ray para demostrárselo. Y sobre *El padrino II*, si a ti te gustó, sin duda ha sido entonces una gran adquisición. Lo importante es que tu lo disfrutaras, no lo que digamos los periodistas sobre él.

Calendario de actividades PSNetwork: JUNIO 2010

lu	ma	mi	ju	vi	sa	do
	¡MUCHO VICIO!			**18** Resistance 2 MvP Fun Nights	**19** *GT Prologue* Carreras de larga duración	**20** *GT Prologue* 21° Torneo MvP
21 [illegible] *Tekken 6* Torneo por parejas *Uncharted 2* Noches U2	**22** *Killzone 2* FuNight *WipEout HD* Fun Night	**23** *Home* Campeonato de Ajedrez *COD: MW2* MvP Fun-nights	**24** [illegible]	**25** *Resistance 2* MvP Fun-Nights	**26** *GT Prologue* Carreras de larga duración	**27** *GT Prologue* 21° Torneo MvP



Wii
NINTENDO DS.

Encuesta Julio

revogamers
www.revogamers.net

¿Se puede superar Super Mario Galaxy 2?:
A) Imposible; B) Sólo Link es capaz; C) No es para tanto; D) Habrá que esperar unos años; E) Muchos juegos de Wii son mejores que Super Mario Galaxy 2

Visita www.revogamers.net y vota tu opción

Tema del mes

Preguntábamos: WiiWare cumple dos años... ¿Qué opinas?

1 **Beregord,** miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:
Pues pienso que están subiendo la dificultad este año (al menos, por parte de Nintendo) juegos como *Mario Bros wii*, *Monster Hunter*, *Sin & Punihment*, y otros están creando un catálogo de juegos con una dificultad algo más elevada que la que conocíamos hasta ahora en esta generación. Sin embargo, todavía está por debajo de las míticas generaciones de 8 y 16 bits.



Foro

3 **TetSuYa**
miembro del foro Revogamers

El problema que le veo al tema de dificultad está a la hora de poner los puntos de guardado/control y a las vidas infinitas. No creo que el nivel de dificultad de los juegos de antes fuese mayor que el de los de ahora, si cada dos por tres nos hubiesen dejado guardar la partida.
Dicho esto, prefiero que tengan una buena curva de dificultad a que sea terroríficamente difícil desde su inicio (*F-Zero GX*), o todo lo contrario: un paseo (*Zelda TP*).

4 **shezard**
staff del foro Revogamers

Yo algún día cogeré por banda y daré un buen meneo al figura al que se le ocurrió meter en los videojuegos la vida que se rellena sola (¿Fue en el primer *Call of Duty*?), el cáncer de los últimos 5 años.

Resultados encuesta de abril en:
revogamers
www.revogamers.net

¿Qué opinas de la dificultad de los juegos de Wii?
- *A) Mejor que sean sencillos*
- *B) Siguen siendo demasiado fáciles*
- *C) Está subiendo con los lanzamientos de 2010*
- *D) Ya está al nivel que debería*
- *E) Hacen falta más títulos difíciles*



Nuestros blogs

POWERED BY BURGER KING

Marca Player:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto
El post: *La saturación del fontanero*

Respuestas:
Asturiano Barcelonista
Creo que sería un error focalizar el éxito de Nintendo sólo en Mario o en Link. Hay juegazos de la marca japonesa que no llevan la estampa de estos dos grandes, como son *Kirby, Samus, el capitán Fox Mcloud...*

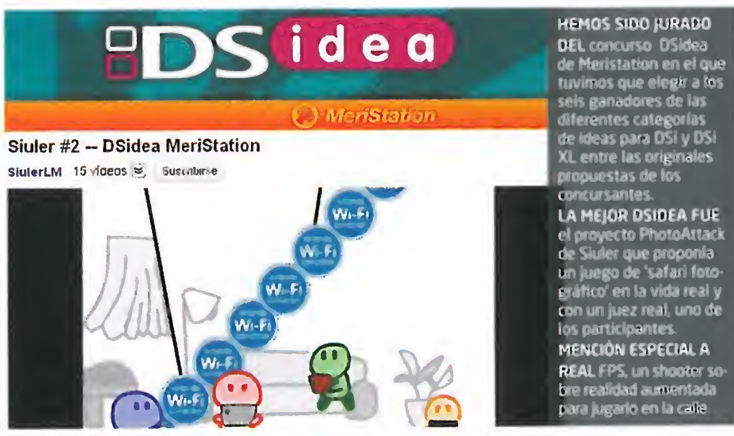
Antonio916
El cuento de la gallina de los huevos de oro, cambiando gallina por Mario.

dracolich
La solución a este tema ya la lleva aplicando Nintendo bastante tiempo. Si el juego tiene expectativas de crack, aparece Mario en las portadas de medio mundo. Si no está tan claro, *Wario warez, Luigi's adventure*, etc. se convierten en los protagonistas de las historias.

Marca Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer
El post: *Nintendo 3DS: contra los parches en el ojo*

Respuestas:
Orsonmendes
Debemos olvidarnos de los soportes físicos, en general. No necesitaremos un PC de 3000 € para jugar novedades ni tendremos 100 cartuchos de consola portátil o una pared llena de cedés de música. Lo que tendremos será la posibilidad de acceder a cualquier tipo de contenido de forma inmediata, sin molestias, esperas, instalaciones, configuraciones, incompatibilidades... y será (o debería ser) a un precio mas razonable que el de ahora.

"TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE **ACCEDER** A CUALQUIER **CONTENIDO INMEDIATAMENTE** Y A UN **PRECIO RAZONABLE**"



HEMOS SIDO JURADO DEL concurso DSidea de Meristation en el que tuvimos que elegir a los seis ganadores de las diferentes categorías de ideas para DSi y DSi XL entre las originales propuestas de los concursantes.
LA MEJOR DSIDEA FUE el proyecto PhotoAttack de Siuler que proponía un juego de 'safari fotográfico' en la vida real y con un juez real, uno de los participantes.
MENCIÓN ESPECIAL A REAL FPS, un shooter sobre realidad aumentada para jugarlo en la calle





The World's Largest
Computer & Video Game Tournament

Final Nacional

WCG
2010
10th ANNIVERSARY

Días 3 y 4 de septiembre, 2010
CC Plaza Imperial (Zaragoza)

Inscríbete en http://es.wcg.com





Comunidad PC

POWERED BY



Carta del mes

Nuevo PC para gaming y paca Asus



Adriá Prindado Moreda
e-mail

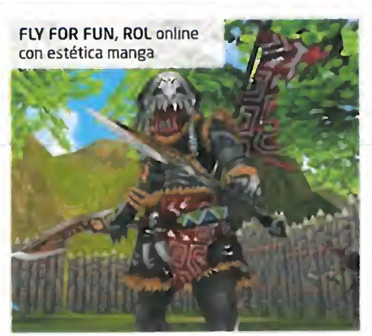
Saludos. Quería preguntar acerca de la capacidad de mi ordenador para jugar a juegos con mi 'equipazo' (nótese el sarcasmo):
Tarjeta Gráfica:
Nvidia GeForce 6200 512 MB de RAM
Equipo:
Pentium 4 CPU 3.08 GHz (esto último no sé si influye mucho).
Estaría interesado sobre todo en juegos como *Runes of Magic, Dofus*,...en definitiva los MMORPG buenos (y gratuitos) .
Con ese equipo...¿A cuales de estos MMORPG puedo jugar? y ¿Para jugar,como mínimo, al *Runes of Magic* que equipo necesitaría (y cual podría ser el mas barato)? La ampliación de RAM ya la tengo pendiente.
Gracias. ¡Sois la mejor revista de todas!

Respuesta:
Saludos, Adriá. Lo cierto es que tu equipo está dando ya sus últimos coletazos. Un Pentium IV a 3.08 Ghz. es un micro basado en el socket LGA 775, con bus de 800 y memoria DDR2 hasta 533. Eso si no es un Pentium IV 2,4 Ghz overclockeado de serie, que entre 2005 y 2006 se dio mucho en equipos montados de fábrica, por lo que sería LGA 478. Además, la memoria podría ser DDR o DDR2 hasta 533. No comentas cuánta memoria tienes ni el tipo. También supongo que la gráfica es AGP, por lo que en ambas opciones, una actualización suficiente para jugar a algo con comodidad, no te compensaría en absoluto. Si lo que quieres es jugar a *Runes of Magic* y *Dofus*, —los requerimientos técnicos de este último son ridículos—, te recomendamos que actualices el equipo completo. Hoy en día, con 500 euros podrías funcionar perfectamente. Si quieres que veamos un montaje a partir de cierto presupuesto, podemos ayudarte sin problemas. ¡Gracias por tu confianza!





LOS AMANTES DE LOS mmorpg gratuitos están de enhorabuena con Runes of Magic



FLY FOR FUN, ROL online con estética manga





Adriá
E-mail

Buenas tardes. Llevo siguiendo vuestra revista desde hace dos meses. Simplemente me sorprendió, por que están todos los apartados, ponéis notas a los juegos y tenéis secciones para las quejas y preguntas. Voy al grano, gracias por darle tan buena nota al juego *Aliens vs Predator*.
- ¿Podríais decirme que opináis de el juego *Flyff (Fly for Fun)*?
- ¿Qué nota le pondríais al juego *Counter Strike-Source*?
- En el apartado herramientas de *Steam* hay una aplicación para crear mapas del *Counter Strike Source*, me podríais pasar links ordenados del *Source SDK*? Gracias.

Respuesta:
Saludos. No nos cansaremos de decir que *Aliens vs. Predator*, al menos en su versión PC, es un buen juego. Nos congratula saber que estás de acuerdo con nosotros.
El juego online *Fly for Fun* es un mmorpg de Gala-net con estilo manga de los que hay unos cuantos, entre ellos el propio *Dofus*. Además, su versión española comenzó la beta el pasado febrero. Somos firmes defensores de este modelo de juego porque consideramos que es el futuro del online. Aunque no lo hemos jugado con asiduidad y no podemos darte una opinión formada, si te interesa probarlo, no cuesta nada, así que si lo haces, ¿por qué no nos cuentas aquí tus experiencias? A muchos otros jugadores, seguro que les interesará.
En cuanto a *Counter Strike Source*, pues ¿qué quieres que te digamos? Es el clásico de los clásicos. *Modern Warfare, Battlefield*, todos ellos son hijos de él. Muchos de nosotros nos hemos pasado horas en su espectacular online. ¿Nota? En su momento, fue de sobresaliente. Es como dar nota a *Doom* hoy en día. ¿En su época? Lo mejor. Además, debe considerarse a la versión Source, como un 'mod' de *Half Life 2*.
El creador de mapas de *Counter Strike Source* lleva funcionando desde aproximadamete 2004, fecha de publicación del juego. Puedes encontrar infinidad de mapas en cualquier lugar de la red y el mapa es gratuito si dispones de una licencia de *Counter Strike Source* vía *Steam*, que, por otra parte, está tirado de precio. De todas formas, prueba también *Team Fortress*. Te sorprenderá.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.



COUNTER STRIKE SOURCE ES uno de los títulos onlie más importantes de todos los tiempos

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank A.	29,95	---
3	R&C Atrapados	69,95	8.7
4	P.of Persia AO	69,95	8.1

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	19	---
2	Pure	14,95	9.2
3	Split/Second	59,95	9.1
4	Midnight Club L.A.	29,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	Blaz Blue C.T	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
2	Oblivion Elder	26,95	---
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Bioshock 2	64,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	Mundial 2010	59,95	9.2
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2010	29,95	8.9

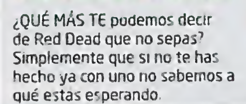
PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF 2 Turbo HDR	14,99	---
2	Pain	7,99	---
3	Pixel Junk Eden	7,99	---
4	Pixel Junk Racers	7,99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	God of War III	69,95	9.6
4	GTA IV	29,95	---

EL EXPERTO RECOMIENDA

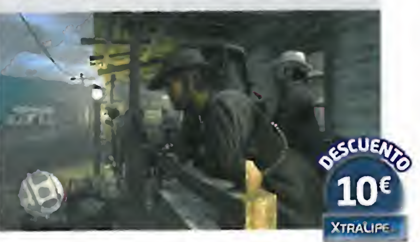




Red Dead Redemption

¿QUÉ MÁS TE podemos decir de Red Dead que no sepas? Simplemente que si no te has hecho ya con uno no sabemos a qué estás esperando.

G. Maeso
PLAYSTATION 3



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	New Super Mario	49,95	9.2
4	Super Paper Mario	49,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Formula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda Twilight	--	---
3	FF Chocobo's Dun	36,95	8.2
4	Marvel Ultimate A	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH. Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	MW Reflex Ed	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	Resident Evil TDC	49,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	6.9
4	M&S JJOO Invier	59,95	8.9

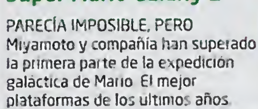
Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	MadWorld	29,95	8.3

EL EXPERTO RECOMIENDA





Super Mario Galaxy 2

PARECÍA IMPOSIBLE, PERO Miyamoto y compañía han superado la primera parte de la expedición galáctica de Mario. El mejor plataformas de los últimos años.

Chema Antón
Wii



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	P.of Persia AO	59,95	8.1

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	Pure	59,95	9.2
3	Split/Second	59,95	9.1
4	Midnight Club L.A.	29,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	Blaz Blue C.T	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Fable 2	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD MW 2	69,95	9.7
2	Bioshock	19,95	---
3	Bioshock 2	64,95	9.5
4	Halo 3	29,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	Mundial 2010	59,95	9.2
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2010	29,95	8.9

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	GTA IV	29,95	---
3	Batman Arkham A.	9,95	9.6
4	Assassin's Creed II	69,95	9.6

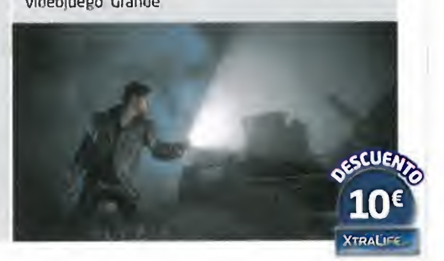
EL EXPERTO RECOMIENDA



Alan Wake

ADEMÁS DE PONERNOS la piel de gallina, el survival de Remedy nos cuenta una de las mejores historias de los últimos años en un videojuego. Grande.

Juan 'Xcast'
XBOX 360



ACTUALIDAD · REPORTAJE · AVANCES · ANÁLISIS · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · **GUÍA DE COMPRAS**

Marca Player · XtraLife.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.



Wii

PVP ~~49,95€~~ XtraLife 46,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*WISMG2*



PS3	XBOX 360	PC
PVP ~~69,95€~~ XtraLife 62,95€	PVP ~~69,95€~~ XtraLife 62,95€	PVP ~~59,95€~~ XtraLife 56,95€
52,95€	**52,95€**	**46,95€**
Código descuento: XLMARCA*SPERSIA*	Código descuento: XLMARCA*XPERSIA*	Código descuento: XLMARCA*PPERSIA*



PS3	XBOX 360	PC
PVP ~~69,99€~~ XtraLife 62,95€	PVP ~~69,99€~~ XtraLife 62,95€	PVP ~~59,99€~~ XtraLife 56,95€
52,95€	**52,95€**	**46,95€**
Código descuento: XLMARCA*SBLUR*	Código descuento: XLMARCA*XBLUR*	Código descuento: XLMARCA*PBLUR*



PS3	XBOX 360	PC
PVP ~~69,99€~~ XtraLife 66,95€	PVP ~~69,99€~~ XtraLife 66,95€	PVP ~~49,99€~~ XtraLife 46,95€
56,95€	**56,95€**	**36,95€**
Código descuento: XLMARCA*SALPHAP*	Código descuento: XLMARCA*XALPHAP*	Código descuento: XLMARCA*PALPHAP*



PS3	XBOX 360	XBOX 360
PVP ~~64,99€~~ XtraLife 58,90€	PVP ~~64,99€~~ XtraLife 58,90€	PVP ~~64,99€~~ XtraLife 58,49€
48,90€	**48,90€**	**48,49€**
Código descuento: XLMARCA*SREDDEAD*	Código descuento: XLMARCA*XREDDEAD*	Código descuento: XLMARCA*XALWAKE*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias.

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 15 de agosto de 2010.

PSP



Plataformas	Precio	Nota
1 Little Big Planet	39,95	9.0
2 Prinny	39,95	8.5
3 Locoroco 2	29,95	8.0
4 Crash Guerra	39,95	7.0

Conducción	Precio	Nota
1 Midnight Club LA	19,95	9.1
2 Motorstorm AE	39,95	9.0
3 F1 2009	39,95	8.7
4 Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha	Precio	Nota
1 Dissidia Final Fant	39,95	9.0
2 Tekken 6	39,95	8.9
3 Soul Calibur BD	29,95	8.5
4 Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol	Precio	Nota
1 Crisis Core FF VII	29,95	—
2 Star Ocean SE	39,95	—
3 Phantasy Star P	44,95	—
4 Invizimals	49,95	9.0

Estrategia	Precio	Nota
1 Endwar	19,95	8.5
2 Mytran Wars	29,95	8.4
3 Badman	29,95	—
4 Eye of Jugment L	29,95	7.0

Musical	Precio	Nota
1 Beaterator	14,95	9.5
2 Rock Band Unplug	39,95	8.2
3 Patapon 2	39,95	8.4
4 Patapon	29,95	—

Shooter	Precio	Nota
1 Resistance Retri	39,95	9.2
2 Killzone Liberat	19,95	—
3 Syphon Filter LS	24,95	—
4 Medal of Honor H2	19,95	—

Deportivo	Precio	Nota
1 FIFA 10	39,95	9.4
2 PES 2010	29,95	—
3 Football Mana 09	44,95	8.5
4 S White Snow	19,95	8.0

Puzzle	Precio	Nota
1 Buzz Cerebros	29,95	7.5
2 Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3 Mind Quizz	19,95	—
4 Capcom Puzzle W	29,95	—

Acción	Precio	Nota
1 MGS P. Walker	39,95	9.5
2 God of War CO	19,95	—
3 GTA Vice City Stor	19,95	—
4 Monsters Hunter	9,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

MGS: Peace Walker

KOJIMA HA CONSEGUIDO revitalizar la PSP con uno de los mejores juegos que la consola ha dado. Si eres poseedor de la consola no puedes pasarlo por alto.



NINTENDO DS



Plataformas	Precio	Nota
1 New S Mario Bros	39,95	—
2 Yoshi's Island DS	39,95	—
3 Bomberman 2	19,95	8.0
4 Sin Chan Avent	19,95	7.8

Conducción	Precio	Nota
1 Mario Kart DS	36,95	9.1
2 Trackmania DS	29,95	8.2
3 Grid	29,95	8.2
4 Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha	Precio	Nota
1 Bleach BoF	29,95	8.3
2 Bleach Dark Souls	39,95	8.1
3 Ultimate Mortal K	44,95	7.2
4 WWE 2009	9,95	5.5

Rol	Precio	Nota
1 Mario & Luigi VCB	39,95	9.3
2 Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3 The World Ends...	39,95	8.7
4 KH 358/2 Days	39,95	8.6

Estrategia	Precio	Nota
1 AoE Mythologies	19,95	8.9
2 Civilization Rev	19,95	8.8
3 Cookie Shop	39,95	8.6
4 Fire Emblem	39,95	8.5

Musical	Precio	Nota
1 Rhythm Paradise	29,95	9.1
2 Maestro! Jump	29,95	8.5
3 Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4 GHoT MH	39,95	7.2

Shooter	Precio	Nota
1 Metroid Prime H	39,95	8.4
2 Space Invaders Ex	29,95	8.4
3 Mw Mobilized	39,95	8.3
4 Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo	Precio	Nota
1 Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2 TH Proving Ground	29,95	7.8
3 New Int T&F	39,95	7.3
4 Skate it	39,95	7.2

Puzzle	Precio	Nota
1 Profesor Layton	39,95	9.5
2 Profesor Layton 2	39,95	8.8
3 Scribblenauts	39,95	8.7
4 Hello Pocoyo!	39,95	8.5

Acción	Precio	Nota
1 GTA Chinatown W	19,99	9.3
2 Zelda Spirit	39,95	9.2
3 Castlevania OoE	39,95	9.0
4 Alicia en el País	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

Pokémon Oro & Plata

LA SAGA SE renueva una vez más con su última edición, que ahora incluye un podómetro especial, el Poketwalker, que te ayudará a mejorar a tus Pokémon.





PLAYSTATION 2



Plataformas	Precio	Nota
1 Shadow of Coloss	19,95	—
2 ICO	—	—
3 Klonoa 2	—	—
4 Ratchet & Clank 3	19,95	—

Conducción	Precio	Nota
1 Gran Turismo 3	19,95	—
2 Burnout 3 Take	19,95	—
3 Burnout Revenge	—	—
4 MotorStorm A E	39,95	—

Lucha	Precio	Nota
1 Tekken 5	19,95	—
2 Soul Calibur II	—	—
3 DOA2 Hardcore	—	—
4 VF4 Evolution	—	—

Rol	Precio	Nota
1 Final Fantasy XII	19,95	—
2 Okami	—	—
3 Persona 4	29,95	—
4 Dragon Quest VIII	19,95	—

Estrategia	Precio	Nota
1 Onimusha Warlords	—	—
2 Disgaea Hour Of	—	—
3 Disgaea 2	—	—
4 Ring of Red	—	—

Musical	Precio	Nota
1 Guitar Hero II	39,95	—
2 Guitar Hero	—	—
3 Amplitude	—	—
4 Frequency	—	—

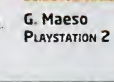
Shooter	Precio	Nota
1 TimeSplitters 2	—	—
2 Killzone	19,95	—
3 Red Faction	—	—
4 SOCOM II USNS	—	—

Deportivo	Precio	Nota
1 PES 2010	29,95	—
2 FIFA 10	29,95	—
3 Tony Hawk's 3	—	—
4 SSX 3	—	—

Puzzle	Precio	Nota
1 We Love Katamari	—	—
2 Katamari Damacy	—	—
3 Los Sims 2	29,95	—
4 Theme Park Roll	—	—

Acción	Precio	Nota
1 God of War	19,95	—
2 GTA III	29,95	—
3 Resident Evil 4	19,95	—
4 S.H. Shattered M	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA de volver a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas... Más miedo que nunca.



PC



MMO	Precio	Nota
1 WoW Lich King	34,95	9.5
2 Aion	49,95	9.2
3 Warhammer Online	29,95	9.0
4 Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción	Precio	Nota
1 Burnout Paradise	29,95	9.5
2 Pure	29,95	9.2
3 NFS Shift	49,95	8.8
4 Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura	Precio	Nota
1 Sam & Max	29,95	8.3
2 Sherlock Holmes	19,95	8.2
3 Dracula Origin	9,95	8.0
4 Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol	Precio	Nota
1 Mass Effect 2	49,95	9.6
2 Dragon Age	49,95	9.4
3 Fallout 3 GOY Ed	49,95	9.3
4 **Drakensang 2**	19,95	9.0

Estrategia	Precio	Nota
1 Warhammer 40K	49,95	9.3
2 Empire Total War	49,95	9.3
3 Napoleon Total War	39,95	9.2
4 El Rey Arturo	19,95	9.0

Plataformas	Precio	Nota
1 Prince of Persia	59,95	8.7
2 Lego indy 2	29,95	8.3
2 iFluid	18,95	7.0
3 Up!	19,95	7.0

Shooter	Precio	Nota
1 Modern Warfare 2	59,95	9.7
2 ARMA II	39,95	9.5
3 Aliens vs Predator	49,95	9.3
4 Left 4 Dead 2	49,95	9.2

Deportivo	Precio	Nota
1 FIFA 10	29,95	9.4
2 PES 2010	33,95	8.9
3 NBA 2K9	9,95	8.7
4 F Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle	Precio	Nota
1 Little Pet Shop	29,95	7.5
2 World of Goo	29,95	-.-
3 Crazy Machines 2	9,95	-.-
4 Line Rider Freest	19,95	-.-

Acción	Precio	Nota
1 GTA IV	44,95	9.8
2 Batman Arkham A	39,95	9.6
3 Dead Space	19,95	9.3
4 Assassin's Creed 2	59,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Drakensang 2

Otra vuelta de tuerca al género rolero puro de la mano cuidadosa de FX Interactive. Doblaje de lujo y profundidad de juego. Imprescindible.



ENTRADAS PLATINUM

360, PC

Mass Effect 2

JUNIO
29,95 €; 19,95 €

Sorprendente pero cierto. *Mass Effect 2* baja de precio tanto en 360 como en PC. Si no lo compraste en su momento ahora es la ocasión perfecta.

360, PS3

Bayonetta

JUNIO
39,95 €

Otro muy buen título relativamente nuevo que baja de precio. Si no jugaste en invierno, ahora con más tiempo libre disfrutarás mucho.

PSP

Football Manager 2010



JUNIO
29,95 €

Se el mejor entrenador del mundo gastándote menos dinero.

PC

Red Steel 2

JUNIO



29,95 €

Disfruta de los duelos de espadas más salvajes rascándote menos el bolsillo.

> Próximo número

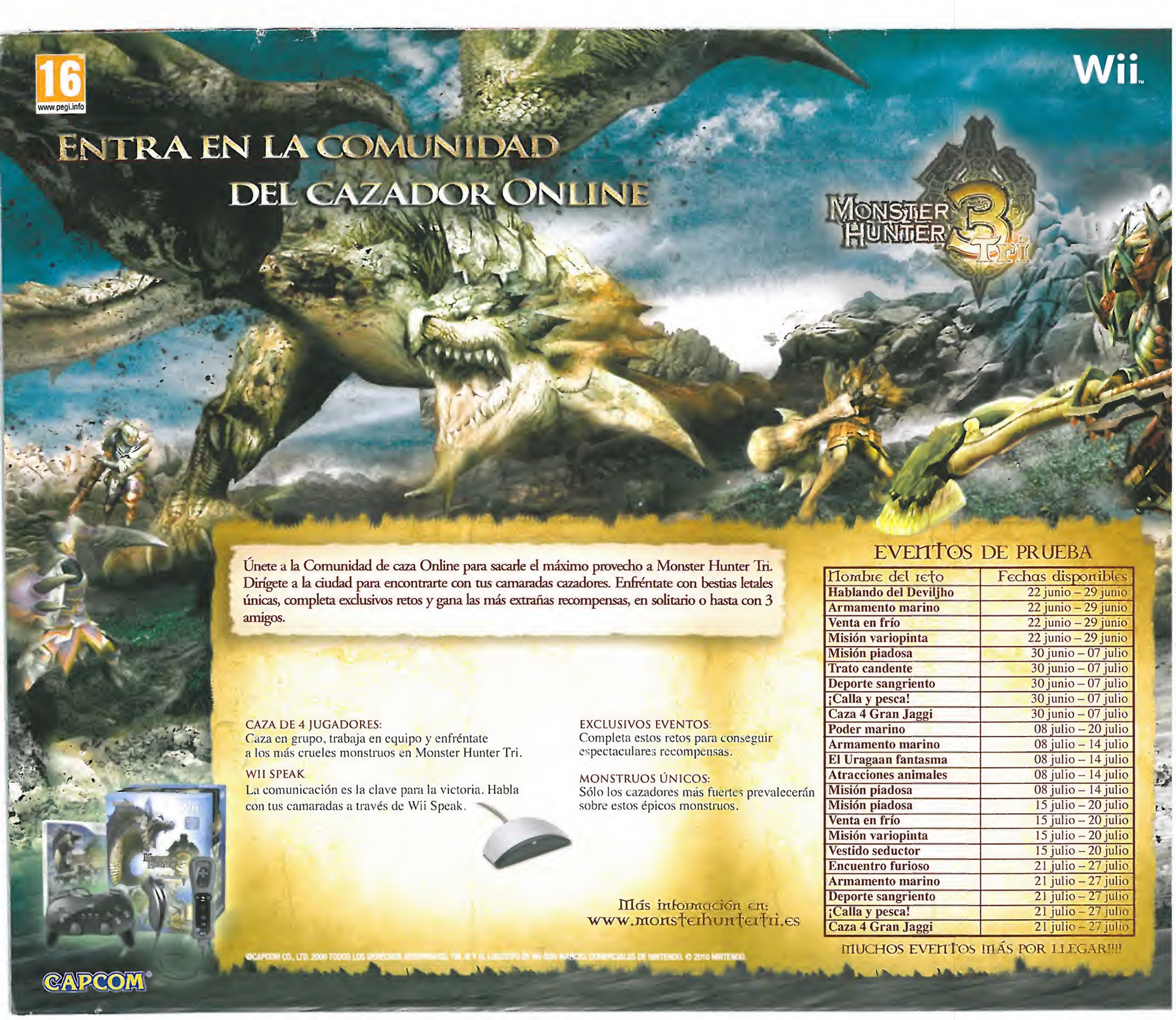
Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

LA SUERTE ESTA ECHADA

23 07 10

E X E C T




16
www.pegi.info
Wii
ENTRA EN LA COMUNIDAD
DEL CAZADOR ONLINE
MONSTER HUNTER 3 Tri
Únete a la Comunidad de caza Online para sacarle el máximo provecho a Monster Hunter Tri. Dirígete a la ciudad para encontrarte con tus camaradas cazadores. Enfréntate con bestias letales únicas, completa exclusivos retos y gana las más extrañas recompensas, en solitario o hasta con 3 amigos.
CAZA DE 4 JUGADORES:
Caza en grupo, trabaja en equipo y enfréntate a los más crueles monstruos en Monster Hunter Tri.
WII SPEAK
La comunicación es la clave para la victoria. Habla con tus camaradas a través de Wii Speak.
EXCLUSIVOS EVENTOS:
Completa estos retos para conseguir espectaculares recompensas.
MONSTRUOS ÚNICOS:
Sólo los cazadores más fuertes prevalecerán sobre estos épicos monstruos.
Más información en:
www.monsterhuntertri.es
EVENTOS DE PRUEBA
Nombre del reto | Fechas disponibles
Hablando del Deviljho | 22 junio – 29 junio
Armamento marino | 22 junio – 29 junio
Venta en frío | 22 junio – 29 junio
Misión variopinta | 22 junio – 29 junio
Misión piadosa | 30 junio – 07 julio
Trato candente | 30 junio – 07 julio
Deporte sangriento | 30 junio – 07 julio
¡Calla y pesca! | 30 junio – 07 julio
Caza 4 Gran Jaggi | 30 junio – 07 julio
Poder marino | 08 julio – 20 julio
Armamento marino | 08 julio – 14 julio
El Uragaan fantasma | 08 julio – 14 julio
Atracciones animales | 08 julio – 14 julio
Misión piadosa | 08 julio – 14 julio
Misión piadosa | 15 julio – 20 julio
Venta en frío | 15 julio – 20 julio
Misión variopinta | 15 julio – 20 julio
Vestido seductor | 15 julio – 20 julio
Encuentro furioso | 21 julio – 27 julio
Armamento marino | 21 julio – 27 julio
Deporte sangriento | 21 julio – 27 julio
¡Calla y pesca! | 21 julio – 27 julio
Caza 4 Gran Jaggi | 21 julio – 27 julio
MUCHOS EVENTOS MÁS POR LLEGAR!!!
CAPCOM